

Te abonezi pe 2002 și câștigi peste 100 de premii și cadouri surpriză!



Ghost Recon

Va reuși oare urmașul lui Rogue Spear să înlocuiască în sfârșit Counter-Strike?

Violența în jocurile de acțiune

Alarmă falsă sau pericol?

PC Games analizează scena jocurilor

Cea mai vândută revistă de jocuri PC din Europa

Anul II 11(18)/nov. 2001

85.000 lei

€3,00

PC Games

Știi ce se joacă

CU 2 CD-uri

Jedi Outcast

PE CD-ROM

SPECIAL

Counter-Strike 1.3 update
Max Payne mods
Osama Game, un shooter de actualitate

TOP DEMO

Empire Earth

TOP VIDEO

Yuri's Revenge

Războiul săbiilor laser: străbateți Imperiul cu Kyle Katarn și cu noile forțe Jedi!



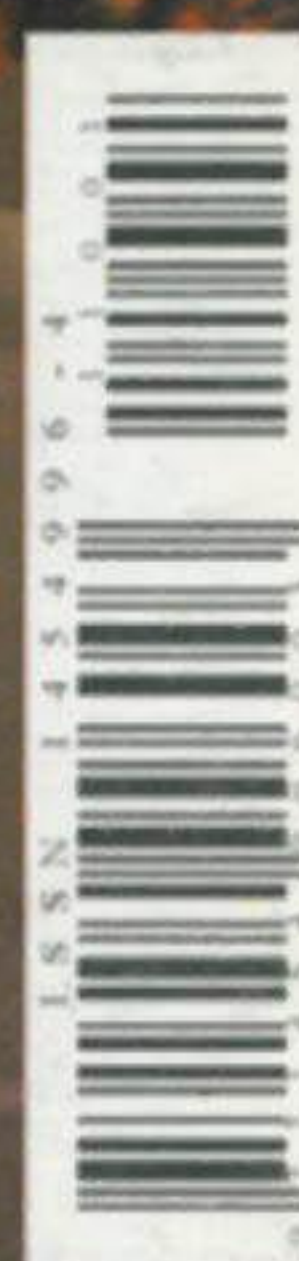
Stronghold

Țărani, bastioane și asedii! În test: simulator epic de construcție sau un curs monoton pentru zidari?



Wiggles

Senzație: Wiggles a devenit din start noul Nr. 1! Test pe opt pagini: un simulator de construcție inovativ și distractiv, cu o grafică 3D excelentă!



providing the future

rds

Prin rețeaua RDS
comunică eficient.
Pentru viitorul
afacerii tale.

E-RDS

Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.
Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.
Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 105C, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51

Cu șoarecul la plimbare

D

ragi prieteni, bine v-am regăsit la glorioasa ediție 11, sau dacă doriți, 18 - chiar dacă pe rafturile bibliotecii voastre sunt doar 16 reviste PC Games! În răstimpul de (totuși) o lună de la ultima la fel de glorioasă apariție a revistei voastre preferate, au început primele... olimpiade de jocuri video. Numărul netgamerilor a crescut în ultimul timp și asta se vede de la o poștă. Discutând cu membri diferitelor clanuri ai un puternic sentiment al luptei, chiar "sportiv", prin care mulți puști își trăiesc cu cea mai mare intensitate viața de gamer. Poate nu vă dați seama, dar este vorba despre organizarea primelor olimpiade de jocuri video! Și nu-i o păcăleală, oamenii vorbesc serios.

Între 5 și 9 decembrie 2001 la Seul (Coreea de Sud), gameri din peste 35 țări (și numărul țărilor participante este în creștere) vor concura pentru patrie și își vor disputa podiumul, precum și un deloc de lepădat premiu de 300.000 dolari.

Vor fi cinci jocuri în rețea (pardon, discipline), din cele mai populare: **Starcraft: Broodwar**, **FIFA 2001**, **Counter-Strike**, **Quake III Arena** și **Unreal Tournament**. Dacă tot nu credeți, n-aveți decât să intrați la www.worldcybergames.com și să vă convingeți.

Din păcate, România încă nu apare pe lista țărilor participante. Să fie oare din cauză că limba română amenință să devină literă de lege într-un viitor foarte apropiat în media? Ceea ce ne stârnește astăzi râsul, mâine pare că va deveni normă. Jucătorii care vor pleca la Olimpiadă, dacă vor pleca, urmează să lupte cu ajutorul șoarecelui și claviaturii, pe calculatoare serioase cu discuri rigide, nu așa... Păcat că între jocurile propuse nu este și un joc de roluri, că eu-puşcaş la persoana I sunt destule. Sau poate un masiv multijucător joc de jucat roluri pe linie! Ei, da, ar fi bine, dar mai are timp să devină o disciplină olimpică.

Partea mai delicată este sistemul de operare. Oare ce se va folosi la Seul? Geamuri 98, '2000 sau Geamuri experimentate? Sper totuși ca viitorului să-i rămână numele așa cum l-a botezat tatălui lui și să nu fie obligatorie traducerea titlurilor jocurilor, așa cum se întâmplă de ani buni în occident. Închipuiți-vă ce dezastru ar fi să nu-ți meargă Dracu' doi revăzut și adăugit, să nu poți termina nivelul 9 din Disperații, sau să aștepti pentru a doua Juma' de viață încă vreo doi ani... (H)alo! Viitorul sună bine poate pentru alții, numai pentru noi, nu!

CIPRIAN COROIANU



Cuprins 11/2001

Actualități

Editorial 3

News

Teroare pe toate monitoarele 6

Codecreatures: Concurență pentru Carmack 7

Simsville: Final surprinzător 7

Top 10 România 7

Topul cititorilor 8

Fishtank: 1914 8

Conflict: Desert Storm 9

Project IGI 2 9

Ubi Soft 9

Reportaj: violența în jocurile de acțiune ... 10

Redacția PC Games a făcut cercetări: îndeamnă ego-shoterele la violență? Ce spun oamenii de știință și jucătorii.

Anno 1503 24

La arme! Anno 1503 atrage în luptă împotriva piratilor și atacatorilor cu un sistem militar bine pus la punct. Detalii în avanpremieră.

Avanpremieră

Strategie

Barometru 21

Heroes of Might & Magic 4 21

Patrician Add-on 21

Civilization 3 22

Empire Earth 28

Myth 3 29

Monopoly Tycoon 30

Action

Barometru 31

Project Nomad 31

Jedi Outcast 32



Ghost Recon

Soldații Mileniului III se vor ajuta de calculator pe câmpul de luptă. Vor intra oare cu Ghost Recon shooterele tactice într-o nouă eră?

Ghost Recon 38

Soldier of Fortune 2 42

Codename: Outbreak 44

Adventure

Barometru 45

Ultima a înviat 45

Povestiri din criptă 45

Online RPG 46

Pool of Radiance 2 50

Morrowind 52

Armalion 56

Sport

Barometru 57

Sega GT 57

Supercar Street Challenge 57

Mercedes-Benz Champions 58

Test

Cum testăm 61

Jocul lunii

Wiggles 62

Strategie

ACTUALITĂȚI

Teroarea și urmările

p. 6

Atacurile asupra World Trade Center și Pentagonului au efecte resimțite și în lumea jocurilor PC.

PC Games investighează opiniile cercetătorilor și jucătorilor: de ce e marcat de argumente preconcepute discursul "jocurile te fac violent".

p. 10

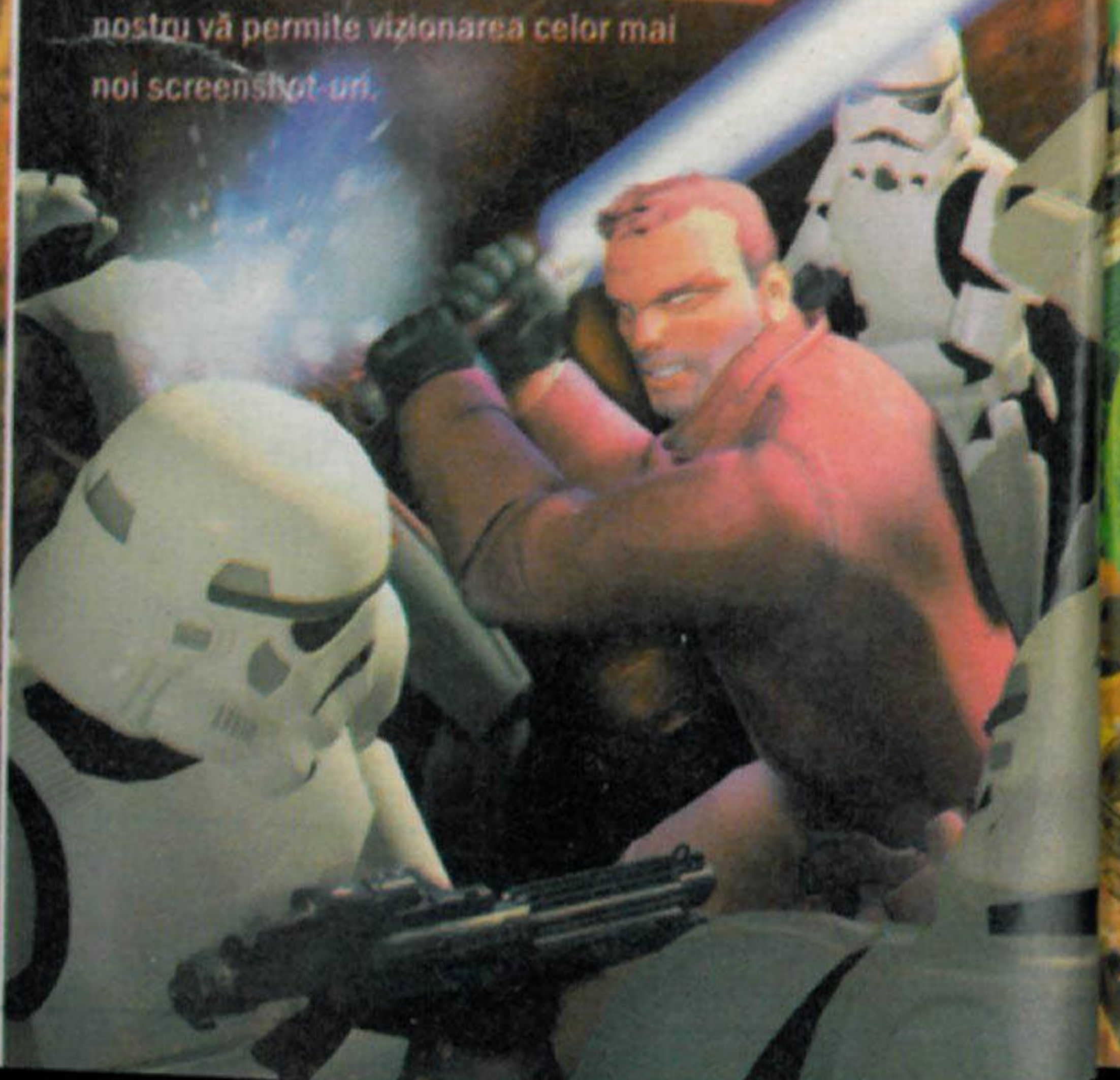
Violența în jocurile de acțiune

AVANPREMIERĂ

Jedi Outcast

p. 32

Anul viitor în aprilie veți simți prezența Forței: apare Jedi Outcast! Titlul nostru vă permite vizionarea celor mai noi screenshot-uri.



Actualități	71
Stronghold	72
Kohan	76
Buget: Totally Rollercoaster	78
Buget: Age of Empires Gold Edition	79
Buget: Sacrifice	80

Action

Actualități	81
Evil Twin	82
Project Eden	84
Panzer Elite Special Edition	86
Zax: The Alien Hunter	87
Sheep Dog 'n' Wolf	88

Adventure

Actualități	89
Throne of Darkness	90
Anarchy Online	92

Sport

Actualități	93
NHL 2002	94



Evil Twin

Un roșcovan face furori: Cyprien sare și trage prin cea mai trăsniță lume a aventurilor, de la American McGee's Alice încoace.

Tips & Tricks

Pe CD-ROM

Hardware

News

Dangerous Zock Systems	96
Microsoft IntelliMouse Explorer	96
GeForce 3	96

Logitech Momo Force	96
Intel Pentium 4	97
Elsa Gladiac 920	97
Creative Audigy Player	97

Test

MGI SoftDVD 6.03	97
Trust Wireless Audio/Video Transmitter... ..	97
Umax AstraPix 320S	97

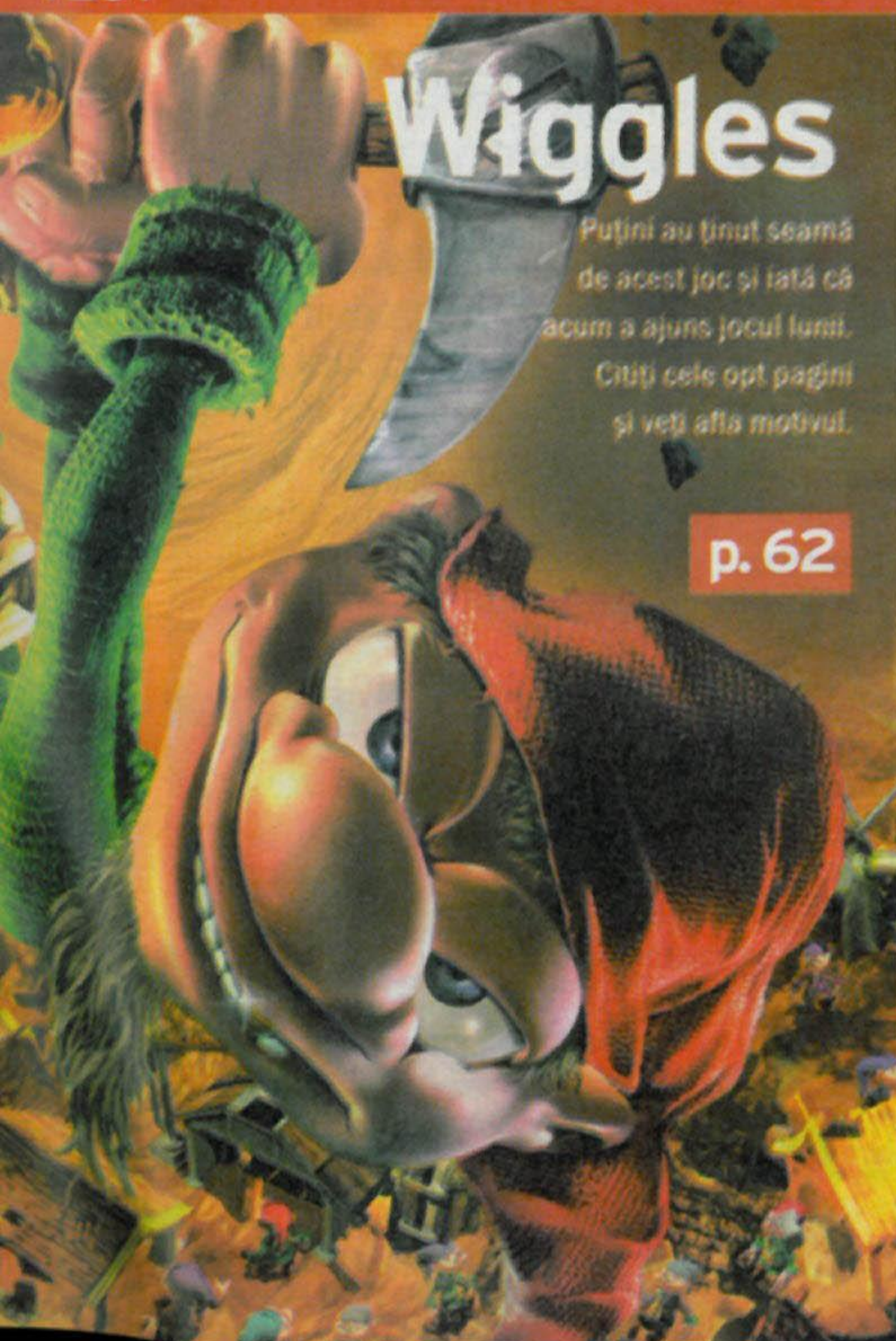
Piața plăcilor grafice

Știți ce placă grafică să achiziționați? În testul nostru la 30 de plăci grafice aflați care sunt cele mai rapide și, înainte de toate, care sunt cele mai ieftine.

Service

Cuprins CD ROM	106
Poșta redacției	109
Impressum	112
Ultima pagină	113
Editorial final	114

TEST

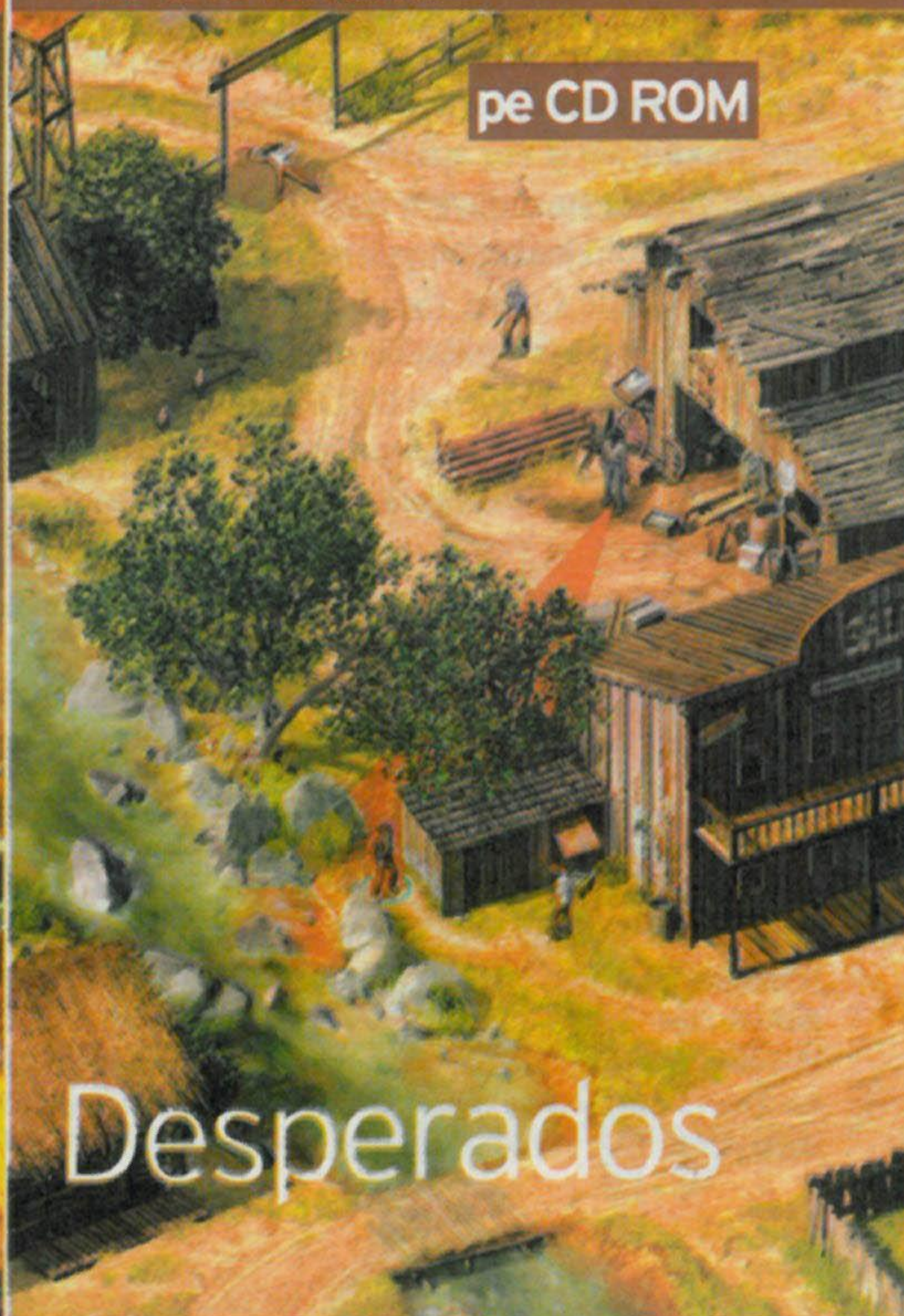


Wiggles

Puțini au ținut seamă de acest joc și iată că acum a ajuns jocul luni. Cupi cele opt pagini și vei afla motivul.

p. 62

TIPS & TRICKS



pe CD ROM

Desperados

HARDWARE



Fiți cu ochii-n patru!

Chestiunea punctului de vedere: aflați care plăci grafice vă redau cele mai frumoase imagini la cel mai bun preț!

p. 98

ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

OPINII
JĂCINT ERDEI

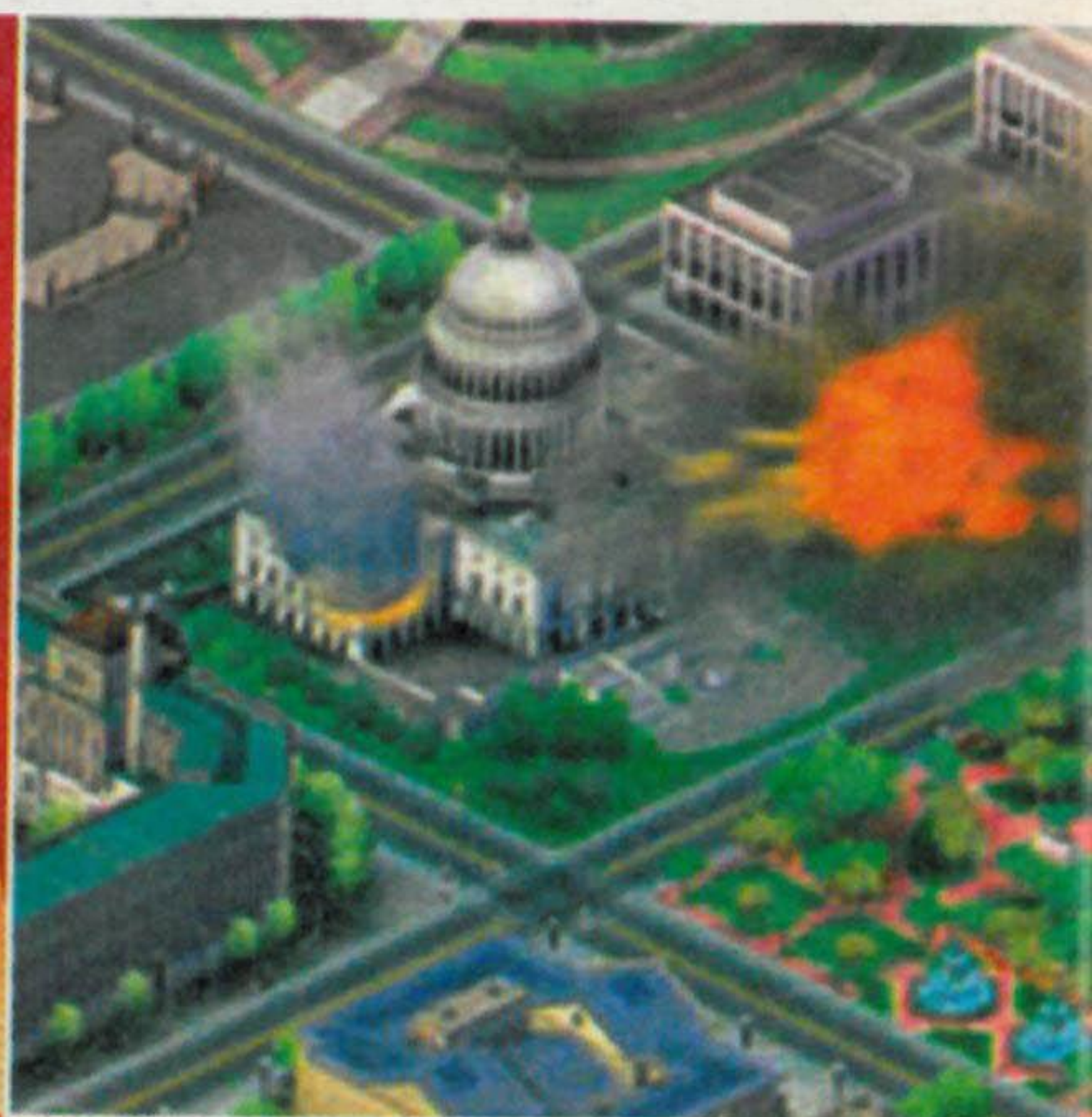


Highlights of the year

Anul acesta, cei pasionați de RPG-uri au fost răsfățați din plin de către producători cu numeroase jocuri de top. Pe lângă Lordul terorii și poarta a doua a Baldurului a primit întărirea proaspătă sub formă de add-on. Din păcate, cu *Throne of Bhaal* s-a încheiat încă o saga de mare succes. Cei care apreciază mai mult viitorul tehnocrat decât trecutul magic au petrecut clipe tensionate în compania detectivului Sly Boots, investigând o planetă mereu schimbătoare. *Anachronox* ne-a atras atât prin grafica lui excelentă, cât și prin story-ul fascinant.

Dar încă nu s-a încheiat anul. În noiembrie este planificată apariția lui *Dungeon Siege*. Jocul impresionează printr-un gameplay intens și prin dezvoltarea bine gândită a caracterelor. De Crăciun ni se pregătesc șase titluri excepționale. Cel mai așteptat este *Neverwinter Nights*. Distracție de circa 60 de ore într-un superb decor 3D, folosind sistemul de reguli AD&D cunoscut din seria *Baldur's Gate*. Un adevărat hit va fi și *Pool of Radiance 2*, excelent realizat din punct de vedere al gameplay-ului, dar care lasă de dorit la capitolul grafică. *Morrowind* pornește la luptă folosind clasică perspectivă 1st person. Atuurile sale sunt lumea complexă și dezvoltarea detaliată a caracterelor. *Torn* va fi un mixaj de RPG-uri: un erou puternic dar bătut de soartă, ca în *Planescape Torment*, un sistem de caractere ca cel din *Fallout* și lupte pline de acțiune a la *Icewind Dale*.

Arx Fatalis vrea să devină un amestec de *Dark Project* și *Ultima Underworld*. Mecanica jocului și design-ul nivelurilor fac o impresie bună. *Freedom Force* e un joc care amintește mai degrabă de niște benzi desenate decât de un RPG. Adversarii cu puteri supranaturale își descarcă nervii aruncând în stânga și în dreapta cu mașini sau creând mingi de foc pe bandă rulantă. Până la apariția lor nu ne rămâne decât să savurăm niște sushi în compania lui *Throne of Darkness*.



SE AMÂNĂ TERMENELE

Teroare pe toate monitoarele

11 septembrie 2001. Atacurile teroriste asupra orașelor New York și Washington au șocat întreaga lume.

Lăsând la o parte tragedia umană și urmările politice, evenimentele au consecințe și asupra modului de umplere a timpului liber: o serie de filme de cinematograf sunt turnate din nou, sunt modificate și vor apărea cu întârziere, deoarece conțineau motive teroriste, atacuri asupra unor clădiri înalte sau pur și simplu imagini cu World Trade Center (*Spiderman* și *Men in Black 2*). Se amână totodată termenele de apariție pentru casetele video și DVD-uri (printre altele și ediția specială Independence Day).

Același lucru se întâmplă și cu o serie întreagă de jocuri PC și Video, care se află în faza de prelucrare. La nivelul de testare sunt mai ales

jocurile cu scenarii fictive de război, cum este RPG-ul *World War 3* al celor de la Jowoods. Culisele New Yorker Skyline i-ar putea fi fatale Ego-Shooter-ului *Duke Nukem Forever*. Mai sunt amenințate și alte jocuri precum *C&C Red Alert 2*, căci pe suprafața de prezentare a ambalajului se află imaginea clădirii World Trade Center; tocmai se lucrează la schimbarea imaginii de prezentare a titlului.

Jocurile care au la bază conceptul de luptă al unităților speciale împotriva terorismului - în cazul în care vor mai apărea - vor putea fi găsite doar peste câteva luni (*Half-Life Expo* sau *Black Thorn*). Tabelul care urmează nu este complet și evidențiază doar cazurile devenite deja celebre.

Titlul jocului	Problema	Stadiul
Red Alert 2	Pachetul arată World Trade Center/Scenariu New York	Modificată prezentarea
Red Alert 2: Yuri's Revenge	Story (America în război)	Amânare
Counter-Strike 1.3	Misiuni (teroriști vs. unități speciale)	Mai întâi amănat, între timp se poate achiziționa
Duke Nukem Forever	Scenariu New York	Amănat
Fligh Simulator 2002	World Trade Center	Clădirile au fost înlăturate
Grand Theft Auto 3	Scenariu New York	Amănat
Half-Life Expo	Misiuni (lupta împotriva terorismului)	Modificat conținutul/subiectul - amănat
Majestic	Story (conspirația mondială)	O perioadă a rămas offline, între timp e din nou online
Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn	Misiuni (lupta împotriva terorismului)	Modificat conținutul/subiectul - amănat
World War 3	Story (America în război)	Amănat

CODECREATURES

Concurență pentru Carmack



Atelierul de programare Codecult din Bochum (o filială a Phenomedia) lucrează de scurt timp la un proiect foarte ambițios: primul kit original de design pentru jocuri. Folosindu-l în mod corespunzător, CodeCreatures își va reduce timpul de producție a noilor jocuri 3D cu 30%. Programul în sine constă din multe părți individuale. Pe lângă grafica reușită și engine-ul de sunet, aveți la dispoziție editoare pentru efecte de particule (fum, foc etc.), obiecte și peisaje. Primul demo grafic al celor de la

CodeCreatures a iscat zăpăceală la ECTS în Londra. Confuzia a fost atât de mare încât Peter Molyneux în persoană, împreună cu colegii de la Lionhead și Raven Software (Jedi Outcast) au ținut să arunce o privire și au fost chiar plăcut impresionați. Anul viitor, în martie, programul va primi licența. Prețul pentru uzul comercial va fi cuprins, în funcție de spectrul de lucru, între 27.000 și 100.000 USD. Licența pentru engine-urile Unreal 2 sau Quake 3 costă de patru ori mai mult.

ASCARON

Ne facem griji pentru producătorul lui Patrician 2



Producătorul Ascaron (Patrician 2, Anstoss 3) a deșus la începutul lui septembrie o cerere de insolvabilitate.

La jubileul de zece ani al firmei, cei optzeci de angajați si-ar fi dorit cu siguranță un cadou îmbucurător. Insolvabilitatea (capacitatea de plată) nu înseamnă nici pe departe sfârșitul necazurilor: firma vrea să publice în orice caz Ballerburg (vezi în imagine) pentru rețea și Artefact (Commandos / RPG Mix) cât și cuprinzătorul add-on al lui Patrician 2 și se străduiește să iasă din criză.

Nu este exclusă vânzarea completă a firmei către un mare concern de jocuri.

SIMSVILLE

Final surprinzător

Maxis a stopat în mod surprinzător producerea lui Simsville. Echipa de design a fost transferată deja altor proiecte, unul dintre ele fiind Sims on-line. Simsville a fost mixul inovativ dintre simulatorul Sim City 3000 și PC novela The Sims. Cei de la Maxis nu au făcut încă publice motivele concrete.



ÎNTREBAREA LUNII

În urma atentatelor de la NY și Washington, Jowood a amânat termenul de apariție a lui World War 3 pentru o perioadă nedeterminată.

Vi se pare corect?

Noul proiect Molyneux

Conform declarațiilor lui Peter Molyneux, firma sa (Lionhead Studios) lucrează la un nou proiect: Dimitri. Starul designer nu a dorit să dea informații referitoare la conținutul sau genul acestuia, a vorbit însă despre un „concept de joc total nou”.

Wiggles la Sunflowers

La scurt timp înainte de punerea în vânzare a lui Wiggles, Sunflowers (Anno 1602+1503) și-a asigurat drepturile la echipa de producție berlineză SEK (Wiggles). Colaborarea începe cu următorul joc SEK; genul și titlul nu au fost însă dezvăluite. Până în prezent, Sunflowers a luat parte la producerea jocurilor din seria Anno la studiourile austriece Max Design.

C&C 4 confirmat

Într-un interviu, Westwood a lăsat pentru prima dată să se înțeleagă că se planifică o a patra parte a lui Command & Conquer. Producătorii lucrează acum la versiunea on-line a jocului Earth&Beyond, astfel încât nu se poate vorbi de o apariție înainte de 2003.

Iron Storm

În Iron Storm sunteți ofițer în Primul Război Mondial și aveți misiunea de a sabota lagărele inamice. Nu se știe deocamdată când ne vom putea convinge dacă scenariul nu este un simplu pretext pentru peisajul sărac în detalii.

TOP 10 ROMÂNIA

- 1 - HALF-LIFE: COUNTER STRIKE
- 2 - MAX PAYNE
- 3 ▲ 4 BALDUR'S GATE: THRONE OF BHAAL
- 4 NOU COMMANDOS 2
- 5 ▼ 3 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
- 6 ▼ 5 OPERATION FLASHPOINT
- 7 - AGE OF EMPIRES 2
- 8 - BLACK & WHITE
- 9 NOU RED FACTION
- 10 ▼ 9 NO ONE LIVES FOREVER

Așteptăm propunerile voastre pentru topul cititorilor PC Games din România la adresa:
redactie@pcgames.ro

Topul cititorilor PC Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games.



1 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION (Blizzard/Monosit)

HALCĂ DE PORC acest Baal! Îmi trimite taman slugile sale care nu-mi oferă nici măcar ceva de băut. Tipu' n-are maniere!

Luna trecută: 2

2 HALF-LIFE: COUNTER STRIKE (CounterStrike.net/Monosit)

PLESNITORUL DE MUȘTE va fi în următorul update, arma de luptă de la apropiere. Oricum nu ajută la înțepăturile de albine!

Luna trecută: 4

3 OPERATION FLASHPOINT (Bohemia Interactive/Codemasters)

PICIOR DE IEPURE? Nici măcar primul nivel nu l-ai trecut? Tips&Tricks: Și Solitaire e un joc care face plăcere!

Luna trecută: 3

4 UNREAL TOURNAMENT (Epic/Best Computers)

LINIA ȘARPELUI Dai fuga până la bază, lei steagul și-apoi să mai fii și luat la întrebări. Enervant la culme!

Luna trecută: 7

5 BALDUR'S GATE 2-ADD ON (Bioware/Best Computers)

BALEGĂ O zicală nedocumentată încă. Efectul: ies aburii din ea.

Luna trecută: 8

6 DIABLO 2 (Blizzard/Monosit)

BUCATĂ DE HAMSTER e un tool care extinde inventarul. E valabil din păcate doar pentru bani, căci e vorba de un hamster de aur.

Luna trecută: 6

7 AGE OF EMPIRES 2 (Ensemble/Microsoft)

PREOȚII FĂCĂTORI DE MINUNI pare-se că pot să convertească animalele. La ce bun? Habar n-am!

Luna trecută: 16

8 BLACK & WHITE (Lionhead/Best Computers)

TATĂL CORBULUI găsește toate oile și devine căprar! Se vede aici forța ursului așa că hai să bem un URSUS!

Luna trecută: 5

9 DESPERADOS (Spellbound/Best Computers)

SĂRUTUL CALULUI să fie vreun ritual de salut în Vestul Sălbatic? Eu am impresia că sunt lins de un ren!

Luna trecută: 13

10 DEUS EX (Ion Storm/Monosit)

ÎN SUS PE SCARA găinilor, apoi faci stânga către tunelul secret și: hop! Sari în apă. Exact acolo nu veți găsi absolut nimic!

Luna trecută: 11

INTERVIU

O nouă încercare la anu'!

PC Games: LAN-ul organizat de EA pentru 2 și 3 noiembrie trebuia să intre în Guinness Book cu cei 4.000 de vizitatori. De ce se renunță tocmai acum?

Birkhold: Nu am putut asigura un decurs tehnic fără probleme după ce am pierdut unul din sponsori.

PC Games: Cum despăgubește EA pe cei care s-au înscris deja?

Birkhold: Toți cei care s-au înscris primesc drept despăgubire jocul ales la înregistrare gratis!

PC Games: Câți fani s-au înscris? Era vorba de 4.000 de locuri.

Birkhold: În primele zece zile s-au înscris deja 1.000 de persoane.

PC Games: Experții în LAN party au cam strâmbat din nas la vederea tarifului de participare...

Birkhold: Nu sunt de aceeași părere. Doar căștile care se distribuiau gratuit fiecărui vizi-



RAOUL BIRK HOLD

PR-manager la Electronic Arts.

tator costau deja 35 USD.

La acestea se mai adaugă cadouri cum sunt: gamepaduri, tricouri, bilete la cinematograf - și, în fine, un joc actual de la Electronic Arts.

Dacă punem la socoteală că în prețul de intrare intră și gustarea găsim că totalul de 60 USD este justificat.

PC Games: Am auzit printre altele de la vizitatorii de LAN Party că limitarea la jocurile

produse de EA a cam speriat lumea, deoarece la asemenea manifestări se joacă de regulă ego-shootere precum Counter-Strike...

Birkhold: Acest Party era organizat de către EA. Se înțelege că nu avem interese să promovăm jocuri ale altor producători.

PC Games: Fără să dați un termen, se gândește EA să organizeze un nou LAN Party?

Birkhold: Da, anul viitor încercăm din nou! Nu vor mai fi atunci sponsori care să dispară în ultima secundă.

FISHTANK

Cifra zilei: 1914



1914: Great War va fi un wargame TBS, realizat de Fishtank și se va desfășura în timpul Primului război mondial. Veți spune poate că un wargame TB sună cam învechit.

Priviți puțin imaginea. Păi da, domnilor, nu este un artwork și nici un fundal de ecran, este engine-ul jocului! Două concluzii: prima, 1914: Great War riscă să devină cel

mai reușit wargame TB din istoria jocurilor video grație unei grafici 3D colosale și, a doua, această calitate grafică tinde să atragă noveci în ale genului.

În program sunt prevăzute bătălii istorice care îi vor implica mai mult pe generalii PC. Dar răbdare, lansarea este prevăzută pentru august 2002.

SCI

Conflict: Desert Storm



Este un nou joc de tactică. După cum indică numele, acest joc se va desfășura în întregime în decoruri din Arabia Saudită, în mijlocul dunelor de nisip și al oazelor.

Un paradis? Nu tocmai pentru că va fi vorba despre operațiuni de comando. La prima vedere ne duce gândul la **Hidden & Dangerous 2**, dar aici vom controla patru personaje simultan.

CODEMASTERS

Se anunță Project IGI 2

De Halloween, Codemasters a anunțat că a rezervat drepturile pentru publicarea lui **IGI 2**, urmarea jocului de succes **Project IGI**. Tot Innerloop Studios dezvoltă titlul al cărui story va fi plasat după evenimentele primului joc. Personajul principal va fi David Jones, care va acționa pe parcursul a trei campanii în Rusia, Libia și China. Grafica și AI-ul vor fi îmbunătățite. Lansarea este prevăzută pentru vara lui 2002.

www.codemasters.com



UBI SOFT

Acum pe piața jocurilor "multiplayer online" și în America

Shadowbane este primul joc MMO care integrează cele mai bune elemente de fantasy RPG cu controlul unui joc tactic de strategie. **Shadowbane** dă posibilitatea jucătorului să devină orice de la erou și magician până la războinic și rege. Întocmai ca într-un RPG, în **Shadowbane** veți avea la dispoziție 10 rase (pe lângă cele cunoscute oameni, elfi, dwarfi, vor apărea rase noi ca minotauri, centauri și oameni-păsări) și 22 clase de caractere între care Asasinul, Barbarul și Cavalerul Templier. Este și primul MMO care încorporează un sistem multi-clase. Universul **Shadowbane** se întinde de-a lungul mai multor lumi - fiecare unică - pline de dungeon-uri, ruine și castele în care părțile pot explora, lupta, căuta artefacte cu puteri miraculoase. Ca joc de strategie militară, **Shadowbane** este primul titlu online în care jucătorul nu numai că poate intra în rolul eroilor sau al celor răi, ci poate schimba chiar istoria lumii. Jucătorii pot pune stăpânire pe vaste teritorii virtuale, construi orașe sau proclama imperii. Cu **Shadowbane Fortress** și sistemul **Stronghold**, se pot crea castele sau orașe și amplasa de la armurării la baracks pentru consolidarea regatului propriu.

www.shadowbane.ubisoft.com



Începe povestea lui Anarchy Online

La începutul lui noiembrie a demarat MMORPG-ul **Anarchy Online**, iar vizitatorii site-ului pot face download la trallere de 15 minute, care vă vor da câteva detalii despre lumea acestui joc. Jocul a avut unele problemele tehnice, dar președintele Funcom Andre Backen consideră că aceste probleme au fost depășite și jocul își va demonstra întreg potențialul.

T-ONLINE A apărut Aquanox - „Demo”

S-au produs valuri: timp de două zile, T-Online a pus la dispoziție pentru download din greșeală o versiune premergătoare jocului de acțiune submarină. Fișierul protejat de password era destinat presei cu scopul de prezentare și nu corespunde nici pe departe versiunii care va fi publicate. Și tocmai la un LAN Party, producătorii au dat drumul modului multiplayer pentru jucătorii profesioniști ai clanului. Astfel s-a testat și „nervi de oțel” și s-a creat o bună atmosferă.

Planeta Maimuțelor - joc PC

În octombrie anul curent Ubi Soft publica action-adventure-ul produs după filmul cu același nume. În joc preluați rolul astronautului Ulise care se preumblă prin peisajul tridimensional la fel ca și Lara Croft.

Premiile ECTS de la Londra

Cea mai bună consolă: PlayStation 2 (Sony)

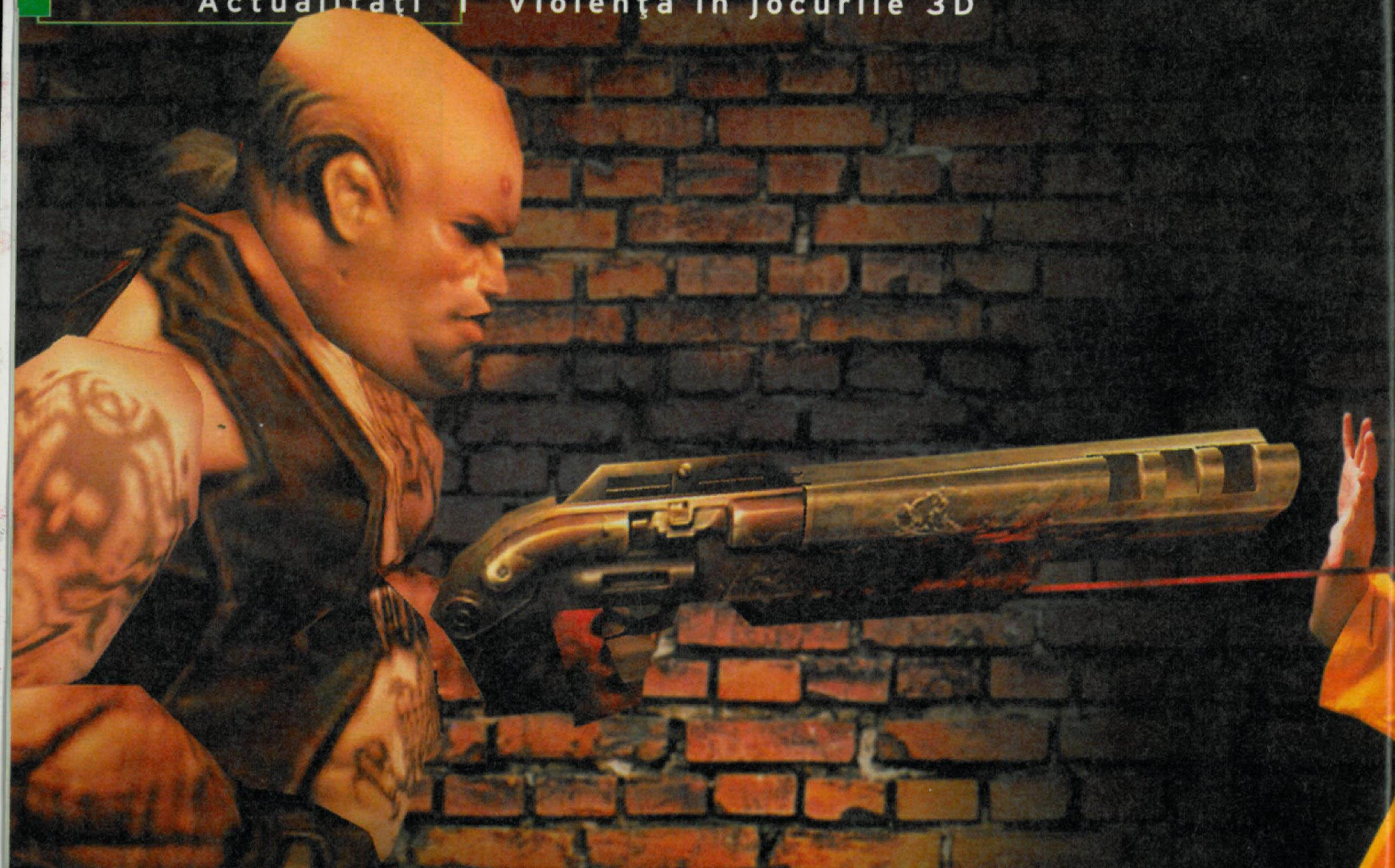
Cel mai bun hardware PC: Nvidia GeForce3

Cel mai bun joc de consolă: Gran Turismo 3 (Sony)

Cel mai bun joc PC: Max Payne (Take 2)

Cel mai bun publisher: Ubi Soft





Îndeamnă jocurile de acțiune la violență?

Despre problematica violenței
în software-ul de entertainment
și despre pericolozitatea acesteia,
jucătorii, producătorii, cercetătorii,
terapeuții și politicienii se ceartă chiar
prea des folosind știri neverificate.

Sper să ucidem 250 dintre voi!" - ironizează Dylan Klebold; și nu este chiar o glumă macabră. Și prietenul său Eric Harris se referă exact la ceea ce spune: "Va fi ca în Doom!". Ambii sunt în vârstă de 17 și 18 ani. Într-o secvență filmată pe video se poate observa ura ce izvorăște din ei și care se răsfărâge direct asupra oamenilor de la școala columbiană din micul oraș Littleton. Cuvintele lor sunt o amenințare care nu șantajează, de altfel, pe nimeni, fiindcă Dylan și Eric dețin caseta. Conținutul acestei benzi va fi publicat de

Time Magazin doar după ce tinerii ucid un profesor și doisprezece elevi cu o armă semiautomată, atac în urma căruia au mai fost rănite alte douăzeci și una de persoane.

"Marșul Amok" s-a derulat în clădirea școlii, pe data de 20 aprilie și a durat 49 de minute, după care s-a finalizat cu sinuciderea făptașului. Să fi produs oare un joc PC un killer care să meargă la vânătoare de highscore? Ceva halucinant la al cărui final să auzi "Game over, no credits left, insert coin"? O mărturie video provoacă criticii mass media!



De unde altundeva s-ar fi putut naște atâta violență? Dylan și Eric nu par să se fi inspirat din moda neonaziștilor care sărbătoresc ziua lui Hitler, cu toate că s-a scris vreme îndelungată despre acest lucru. Raportul departamentului de poliție nu dă semne că ar putea fi vorba despre așa ceva. Să fi fost atunci faptul că Dylan și Eric erau ca frații de cruce și se consacrau jurnalelor proprii? Sau or fi fost ignorați de tipele din liceu? Sau au căutat să fie recunoscuți în anumite grupuri care poartă mantii lungi și negre? Vă ajunge? Doom

sună a fi mai pe aproape.

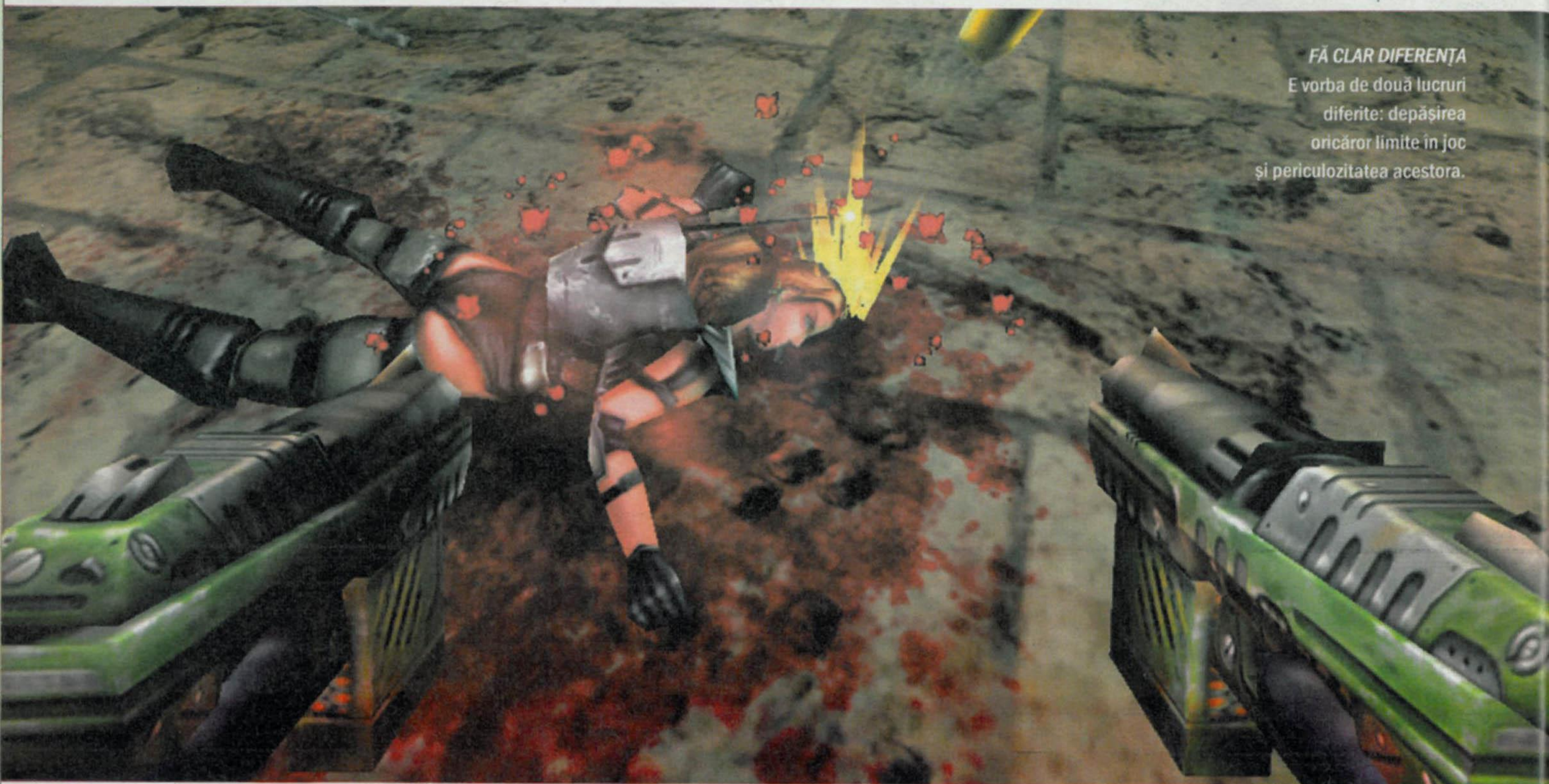
Există chiar tradiția care face ca în cazul ieșirilor violente să te legi imediat de mediile de entertainment: Goethe a fost atacat după apariția cărții „Suferințele tânărului Werther” fiindcă aceasta îndemna și sfătuia adolescenții la sinucidere; regizorul Oliver Stone și-a auzit tot soiul de reproșuri cum că filmul său *Natural Born Killers* ar fi vinovat de multe masacre. Disputa referitoare la efectul brutalității din jocurile de PC este așadar o continuare logică și de actualitate în multe țări europene. În Ger-

mania, zguduitoare au fost cele două cazuri din noiembrie 1999: în plină seară, Markus Peyerl (16 ani) deschide dulapul cu arme al tatălui său. Înarmat până în dinți se postează la fereastră și trage asupra trecătorilor. Două persoane au murit pe loc, una în spital și alte șase au fost rănite. În final, Markus își ucide sora, apoi se sinucide. În Meissen, în data de 9 noiembrie, tânărul de 15 ani Andreas, dă buzna mascat într-o clasă unde ucide profesoarele de germană, respectiv de istorie cu 22 de lovituri de cuțit. Ambii făptași erau fani ai jo-

curilor de acțiune, motiv pentru care Ministerul de Interne din Bayern a declarat oficial în *Stern* că astfel de programe „atrag și îndeamnă la crime”.

Opiniile atât de diverse fac sondajul dificil. E vorba de așa-numitele egoshootere *Quake 3 Arena*, *Half-Life* sau bătrânul *Doom*, care sunt jucate pe întreaga planetă de milioane de adolescenți, fără ca aceștia să-și piardă stăpânirea de sine: și unii sunt chiar îndrăgostiți de jocuri. Fiecare vrea să devină un adevărat gamer. Fiecare vede lumea din perspectiva eroului, aleargă, se strecoară sau sare prin

Foto: Dirk Kartscher



FĂ CLAR DIFERENȚA

E vorba de două lucruri diferite: depășirea oricăror limite în joc și pericolozitatea acestora.

labirinturi și coridoare, fiecare ucide personajele negative - fie teroriști, fie tot soiul de alte creaturi de coșmar. Greutatea bogatului arsenal din pachetele oferite i-ar înmuia în realitate oricui picioarele: shotgun, pistol automat, armă laser, aruncător de rachete. Cu toate astea, figura se

niște cadavre, iar în anunțurile lui **Soldier of Fortune**, un bărbat gol își proteja cu mâinile zona masculină; pe corp erau marcate cu linii zonele care trebuiau atinse. Astfel de lucruri parcă cer indignare din partea unora. Au apărut reacții de genul "jocurile de calculator cu tematică vio-

câte 15 minute pe zi un joc de acțiune, precum și liniștita aventură grafică **Myst**. Pentru ca persoanele aflate la testare să nu fie influențați, Anderson și Dill au explicat că experimentul vrea să testeze cât de repede avansează jucătorii. După prima rundă, studenții au marcat răspunsuri

fiecare trebuia să acționeze o tastă în momentul în care pe monitorul PC - ului său apărea un anumit simbol. Cel care era mai încet trebuia să asculte un sunet ale cărui durată și decibeli (până la 100) puteau fi reglate de adversar după bunul plac. Un alt calculator controla ceea ce ieșea



ERDEI JÁCINT

Ei, oameni buni, de unde până unde?! Până când vom mai învinovăți calculatoarele și în special jocurile pentru toate cele rele? Oare numai shooterele virtuale sunt vinovate pentru agresivitatea tinerei generații? Există jocuri mult mai reale care simulează lupta dintre doi humanoizi, ca de exemplu **Paintball**.

În acest sport, foarte la vogă prin vest, două grupuri de jucători se vânează într-o arenă, făcând uz de niște pistoale încărcate cu biluțe de vopsea. Cel "ștampilat" părăsește spațiul de joc. Același lucru se întâmplă și în **Counter-Strike**, cu diferența că aici armele sunt virtuale. Totuși, unul e considerat de psihologi un sport, iar celălalt un dușman al sănătății mentale. Dar uităm un lucru: tot ceea ce vedem pe ecrane e ficțiune, nu realitate. Eu nu cred că vom întâlni vreodată pe străzi creaturi malefice mășăluind în horde să subjuge lumea. Adevărul trist este că lumea în care trăim, cea reală, este mult mai plină de acte violente decât orice joc apărut până acum. Ajunge doar să ne uităm la știrile de la ora cinci.

mișcă foarte abil. Învinge doar cel care are reacția rapidă de a se feri. Cei fără dexteritate nu reușesc.

Brutalitatea nu lipsește niciodată: de la teatru până la pictură e un trick existent tocmai pentru a șoca, provoca și fascina publicul.

Doom a fost îmbrățișat foarte repede la vremea sa, fiindcă în luptă puteai folosi o drujbă. Pentru **Kingpin**, producătorul făcea reclamă cu o fotografie pe care se aflau

lentă nu vor rămâne fără efect". Pe cât de convingătoare pare această frază, pe atât este de puțin fondată în realitate, deoarece cercetătorii se contrazic drastic.

Profesorii americani Craig Anderson și Karen Dill susțin că ego shooterele te fac să devii agresiv: "De fiecare dată când tinerii joacă jocuri cu tematică violentă, exersează de fapt această violență". Ei au adunat 32 de studenți pe care i-au pus să joace de două ori

de genul "sunt supărat" sau "îmi face plăcere". După cea de a doua rundă, pe monitor au apărut diferiți termeni printre care și "crimă". În acest caz a fost testat timpul de reacție.

O săptămână mai târziu, Anderson și Dill i-au adunat pe aceiași studenți. Din nou aceștia trebuiau să joace preț de 15 minute unul dintre jocurile alese prima dată. Apoi, doi dintre studenți s-au confruntat direct: separați fiind,

într-adevăr pe linia audio. Rezultatul tuturor testelor: jucătorii de acțiune "s-au comportat mai agresiv".

Într-un alt proiect, Anderson-Dill, studenții indicau cât de des și cât de mult timp își petrec cu ego-shootere. Mai mult, relatau despre desfășurarea normală a unei zile. Despre acest lucru, în raportul testului se poate citi "cel care pe parcursul mai multor ani a jucat jocuri agresive, dovedește și în viața de zi cu



CARACTER Efectul pe care brutalitatea îl are asupra fiecărui individ în parte depinde de o multitudine de factori. Exemple sunt educația și cadrul social în care acesta trăiește

zi un comportament violent". Deoarece un ego-shooter se joacă din perspectiva persoanei I, fiindcă te afli în mod ac-

Împotriva acestei idei vine un studiu al guvernului american, care spune că violența prezentată în mass media re-

alți factori sociali asemănători. Cu toate acestea, oamenii de știință mai lasă o portiță: "efectul jocurilor video asu-

provocat brutalitate, ci impresii puternice și profunde prin "trăirea jocului".

Alții nu sunt de acord cu

IONUȚ GHIONEA



Problema violenței în jocurile pe calculator a fost dezbătută de nenumărate ori în revistele de specialitate, în ziare, în emisiuni de televiziune, a stat la baza unor studii făcute de universități, dar nu s-a găsit încă o rezolvare concretă. Ego-shooterele sunt explozive, RPG-urile abundă de monștri, securi și sânge, RTS-urile permit construirea de arme de distrugere în masă și avansare tehnologică militară. Dintre toate genurile de jocuri existente pe PC, cel mai apreciat este ego-shooterul. Să fie violentă! Să atragem mii de cumpărători! Grafică excelentă, realism, arme de foc, efecte speciale, explozii, toate sunt ingredientele unui shooter de succes. Omul, în subconștient, are o latură violentă, care, însă, în mod obișnuit, este reprimată în conștient. Dar, când se află în fața monitorului, deținând adevărul absolut în propriile mâini, cine îl mai poate opri? Situații în care persoane labile psihic, sub influența adrenalinei și imaginilor văzute în "jocul anului" au ucis și rănit persoane reale? Singurii răspunzători sunt creatorii de jocuri, care ar trebui să impună niște limite și reguli clare privind producțiile lor. Vioența nu se manifestă numai la nivelul jocurilor. Filmele artistice și documentare, transmisiunile de știri în direct, chiar unele cărți au o doză de violență total gratuită, fără alt scop imediat decât vinderea mărfii cu orice preț. Opinia publică este indignată, apar reacții care combat violența la toate nivelurile, dar nu se întâmplă nimic care să schimbe situația.

tiv la subiect, Anderson și Dill împărtășesc temerea că personalitatea se poate modifica într-o mai mare măsură decât vizionând filme sau programe TV.

prezintă cel de-al zecelea mare risc pentru copii. Cel mai rău pentru copii - conform acestei liste - sunt părinții neglijenți sau brutali, sărăcia și

pra comportamentului violent rămâne deschis". Conform sursei Heise Online, în Norvegia se vorbește despre jocuri de acțiune care nu au

tezele lui Anderson și Dill. Profesorul Jeffrey Goldstein de la universitatea din Utrecht, Olanda, nu este de acord cu acest experiment:

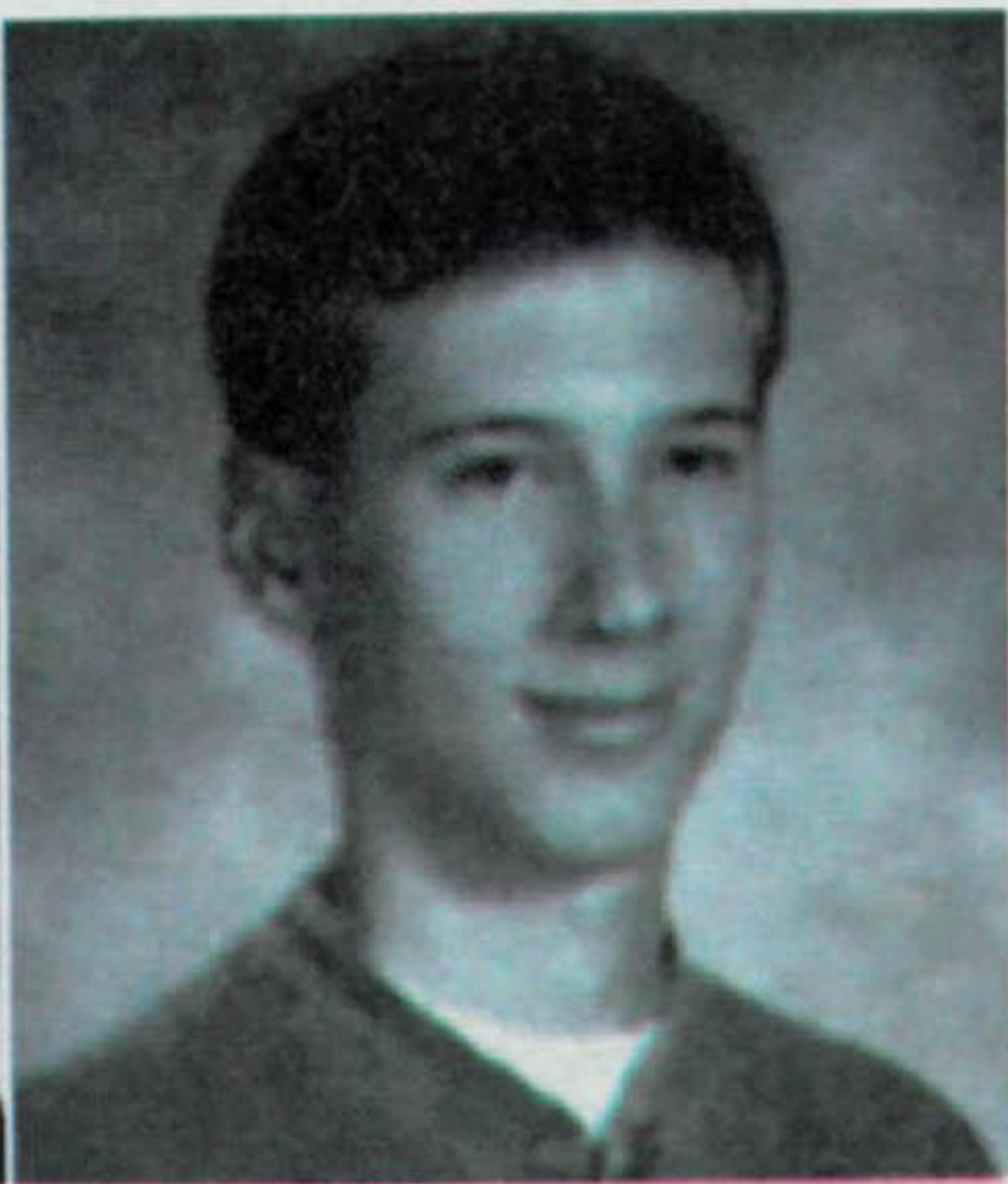
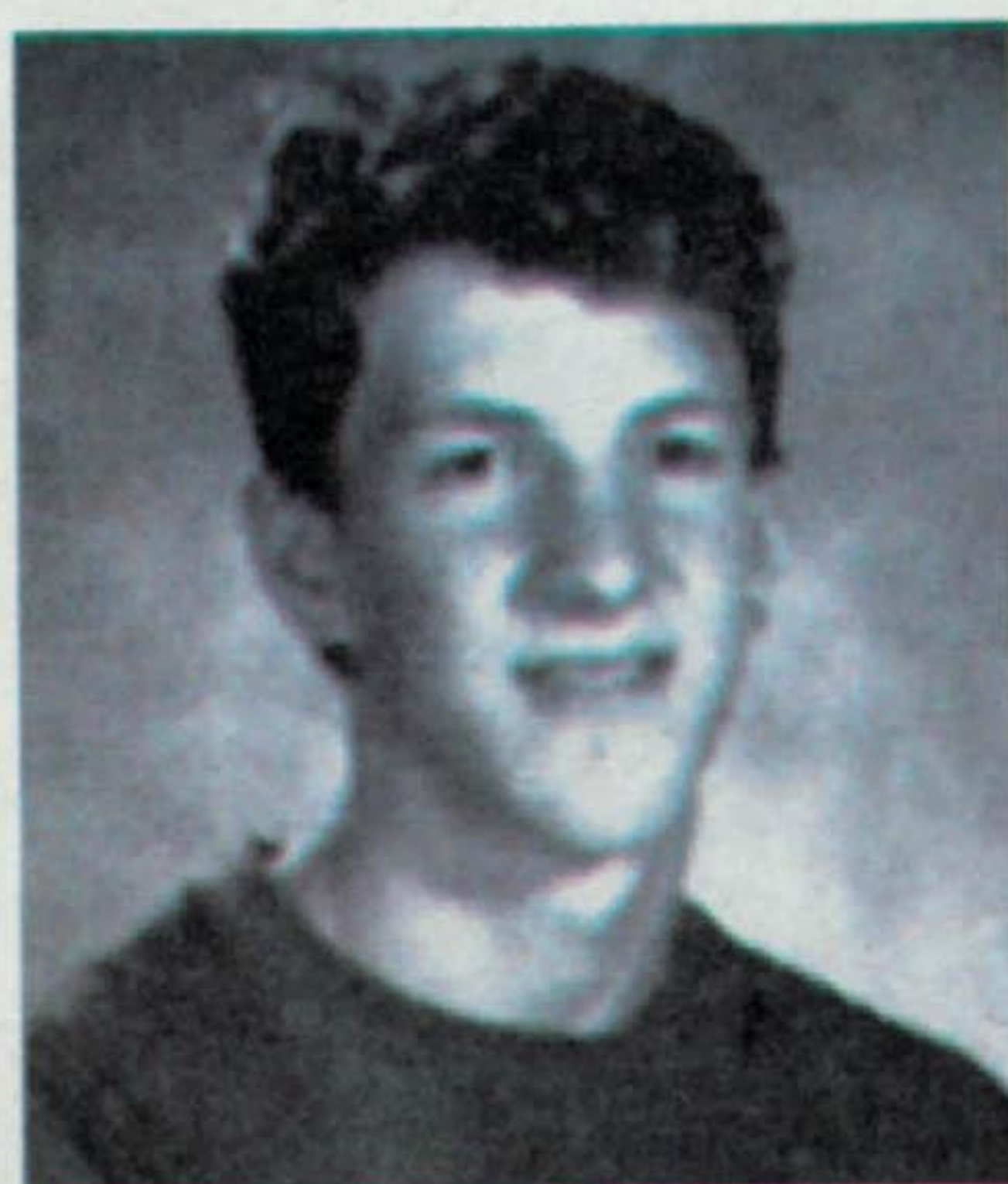


Foto: Actionpress

CINE ȘTIE? De ce Dylan Klebold, Eric Harris, Markus Peyer și Andreas S. (de la stânga spre dreapta) au devenit violenți, rămâne un lucru neelucidat. Asta ne sperie.

Ce spun designerii despre Ego-Shootere?

Richard Gray, cunoscut drept "levelord", e oarecum întemeietorul genului prin *Doom*. Între timp lucrează pentru Ritual Software (Heavy Metal F.A.K.K. 2, American McGee's Alice).



PC Games: Ce fascinează la jocurile de acțiune 3D?

Gray: Ce putem face într-o societate în care agresivitatea nu e dorită? Shooterele sunt aici pentru a potoli setea noastră de vânatoare și ură. Eu consider că ele ne eliberează de aceste presiuni și alungă ura.

PC Games: Au designerii de jocuri vreo responsabilitate față de cei care joacă?

Gray: Sunt adeptul cenzurării brutalității extreme pentru publicul tânăr. Prefer uciderile nesângeroase sau, chiar mai mult, adversari inumani. Crescut cu Bugs Bunny, nu cred că jocurile brutale îi fac pe copii să devină brutali.

Căpitanul Dale Dye este un ex-marine decorat și lucrează ca îndrumător militar la Hollywood (*Saving Private Ryan*, mai nou serialul despre compania Easy la HBO). Proiectul său actual este PC-Ego-Shooterul *Medal of Honor*.



PC Games: Brutalitatea din mass media vi se pare periculoasă?

Dye: Nu sunt un mare fan al brutalității grafice. Când văd așa ceva la televizor stând împreună cu fiica mea, spun doar: "vezi? Aici e ceva în spate, care nu e glumă." Fără acest context nu există pericol. E necesar coaching-ul.

PC Games: Cum putem reduce riscul? Prin cenzură?

Dye: Nici o lege nu ajută în cazul acesta. Copiii pot să se strecoare fără probleme pe lângă legi, fiecare dintre noi poate acest lucru. Singura rezolvare ar fi să ne asigurăm că suntem de față când copiii joacă astfel de jocuri. Toată viața mea am luptat pentru drepturile individuale. Cenzura nu-mi place. Produsele trebuie să iasă pe piață însă trebuie explicate.

"Jucați 15 minute începând de acum! Vă spunem noi când trebuie să încetați!" "Asta ceva forțat". Cercetătorul mai spune că n-ar ști în ce mod trebuie măsurată agresivi-

gândul de a leza pe cineva. Nu găsesc că aceste studii ar fi relevante". Falsă este din

faptul că ucizi". Astfel, oamenii pot învăța să se lase luați de valul fanteziei. Și asta nu e



ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Ce e mai bine: să trăiești complet izolat de orice tip de violență și, când aceasta îți apare în cale, să fii înlăturat ca un martir inocent și "inconștient", fără să știi măcar ce se petrece? Sau să fii pregătit, să știi dacă ceea ce ți se întâmplă e bine sau rău, să te confrunți cu toate laturile vieții? De unde poți să știi ce e bine și ce e rău dacă nu guști puțin din ambele... Violența din jocuri nu e un lucru laudabil, dar rămâne momentan una din formele cele mai puțin violente de a face cunoștință cu violența. De-ar da Cel de sus să rămână doar o formă virtuală și să nu devină un curs de terorism. Aviz părinților și Ministerului Tineretului.

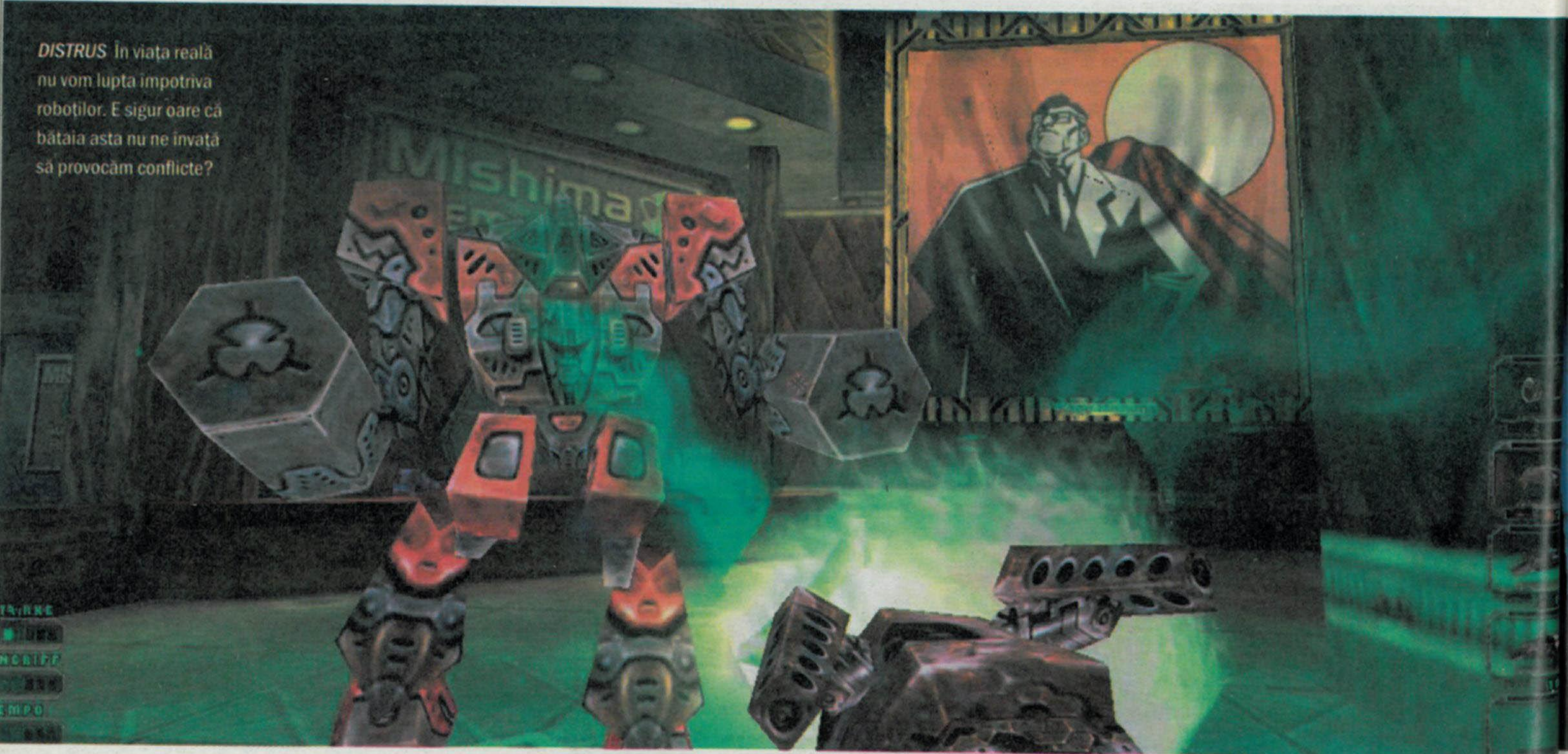
n-are nimic de a face cu jocul. E ca și cum ești pus să asculți o melodie care nu-ți place: nici un fel de plăcere, ci doar

tatea. Așa că Goldstein dă o palmă fiecărui experiment prin care se încearcă pedepsirea cuiva: "Departa de mine

perspectiva sa și ipoteza potrivit căreia jucătorii se obișnuiesc cu brutalitatea: "Nu ucizi, ci doar simulezi

totuna cu încercarea reală de a face rău cuiva. Te obișnuiești în aceste cazuri doar cu imaginile pe care le vezi pe

DISTRUS În viața reală nu vom lupta împotriva robotilor. E sigur oare că bătaia asta nu ne învață să provocăm conflicte?



Altele sunt cauzele infracționalității juvenile

**Interviu cu domnul general Lazăr Cârjan,
șeful secției de criminalistică a Inspectoratului General al Poliției**

Influențează shooter-ele într-o asemenea măsură adolescenții, încât aceștia să nu mai facă delimitarea între lumea virtuală și cea reală? Să iasă în stradă cu arma și să tragă? Sau să-și ucidă colegii la școală? Au existat cazuri zguduitoare în Statele Unite, Germania și, recent, în Thailanda. În România este încă liniște sub acest aspect. Sau poate nu?

PC Games: Se poate vorbi în România despre criminalitate infantilă?

Lazăr Cârjan: După 1990, și în România, industria software a înregistrat o creștere spectaculoasă. În prezent, marea majoritate a instituțiilor folosesc tehnica de calcul și rețeaua Internet.

Într-adevăr, în ultimii ani s-a constatat o creștere a violenței în rândul adolescenților, dar nu se poate vorbi despre criminalitate infantilă. Violența, în general, a cunoscut o creștere, dar nu numai la nivelul țării noastre, ci și la nivel mondial. Tinerii din țara noastră, referindu-ne la acest caz - eșantionul crimino-gen - nu au comis infracțiuni sub acest imperiu.

PC Games: Foarte mulți delincvenți sunt adolescenți. Credeți că există posibilitatea ca unii dintre aceștia să fi fost influențați în acțiunile lor de jocurile pe calculator?

Lazăr Cârjan: Preponderent, ca factor cauzal, nu este calculatorul și jocul de acțiune, ci consumul de droguri, carențele în educație, lipsa certitudinii asupra unui viitor liniștit. Până în acest moment Poliția română s-a confruntat însă

cu infracționalitatea Internet. Rețelele de prostituție, pedofilie și pornografie sunt cele care au încercat să atragă tinerii, dar în nici un caz nu se poate vorbi despre un fenomen.

PC Games: Majoritatea țărilor lumii civilizate se confruntă cu pirateria de software. Ce măsuri s-au luat în România pentru combaterea acesteia?

Lazăr Cârjan: Referitor la pirateria software, România s-a aliniat legislației internaționale în combaterea acestui gen de infracționalitate. În acest sens, ofițeri de poliție, juriști și informaticieni au participat și au absolvit cursuri de anti-piraterie software, la nivelul instituției noastre existând personal specializat, care a obținut rezultate remarcabile în depistarea persoanelor și rețelelor care comit asemenea fapte.

PC Games: Simulatoarele tactice pe calculator sunt tot mai utilizate de polițiile occidentale. Este și cazul poliției române?

Lazăr Cârjan: Din păcate, poliția română nu beneficiază de simulatoare tactice, dar sperăm ca în viitorul apropiat, cu ajutorul colegilor din occident, să intrăm în posesia tehnicii necesare.

În final doresc să vă prezint câteva date referitoare la numărul de infractori minori și tineri, precum și procentul lor raportat la întreaga populație infracțională: până la data acestei întâlniri au fost cercetați pentru comiterea de infracțiuni un număr de 13.488 minori (procent de 4,13%), dintre aceștia 408 având vârsta sub 14 ani și 76.363 tineri cu vârsta între 18 și 30 ani.

PC Games: Vă mulțumim.

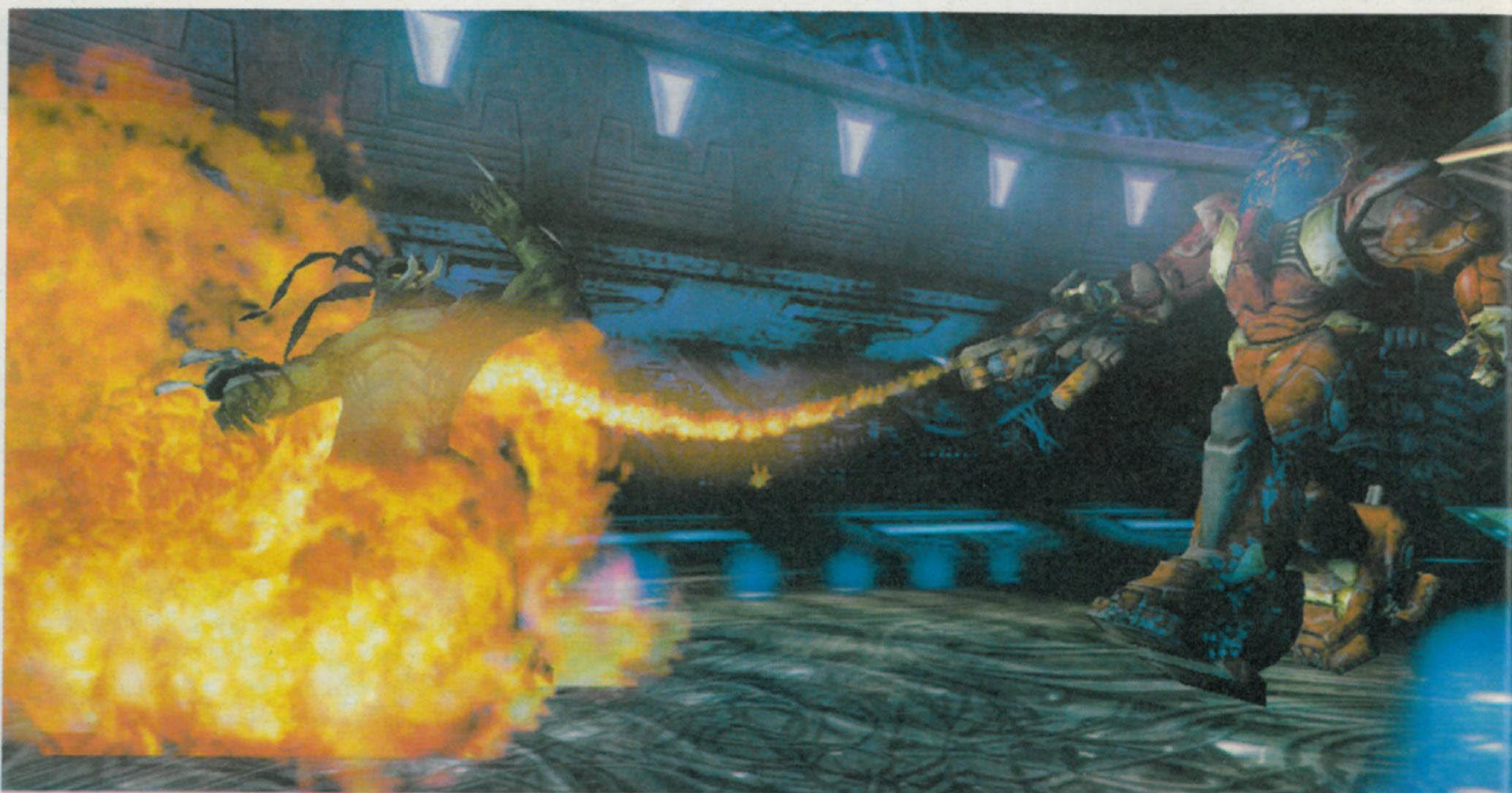
PERICULOS?

Un monstru atacă.
Cine vrea să supravie-
tuiască trebuie să ucidă.



PREZENTARE

Ceea ce unii găsesc periculos sau fără gust, e pentru alții motiv de distracție sau chiar artă.



monitor.

Într-un test, Goldstein a așezat în fața ecranului mai multe persoane cărora le-a pus -prin intermediul unui video- un film violent spre vizionare. Unora le-a dat o telecomandă, altora nu. A stabilit în urma acestui test că cei care

nu au avut la dispoziție telecomanda au fost mult mai stresați în timpul filmului: "să știi că poți oricând să-l oprești, te face să privești altfel". Acest lucru nu se poate întâmpla la cinematograf. Dar se poate întâmpla la orice joc: când jucătorii ajung într-o situație care nu le convine pot să treacă imediat pe pauză sau să revină la un nivel salvat înainte. Cum s-ar spune, sunt stăpâni pe soarta lor.

Din partea biroului australian Office of Film & Literature vin mai multe indicii pentru disculparea programelor despre

care se face atât de multă vâlvă. Acolo, cercetătorii observă care este comportamentul adolescenților în urma jucării anumitor jocuri. Pentru aceste observații, au fost adunate persoane cu vârste cuprinse între 5 și 25 de ani, cărora li s-au pus întrebări cu

Counter-Strike? ÎMI PLACE!

Mihai Cernea, 18 ani, piteștean, împătimit jucător de Counter-Strike. Joacă cu prietenii în rețea și nimic nu îl poate convinge că hârjoana lor s-ar putea vreodată sfârși în vreun gest violent ori chiar dramatic.

PC Games: De ce îl joci? Te atrage grafica, gameplay-ul etc.?

Mihai: Cel mai mult îmi place gameplay-ul! De fapt datorită gameplay-ului e atât de celebru! Mi-au mai plăcut realismul și feeling-ul de "hoții și vardiștii", joc pe care-l jucam cu mare plăcere în copilărie, alergând alți copii prin cartier (memories!)... A, și îmi mai place team-play-ul și... și... și pot continua până mâine, dar evident nu o voi face!.

PC Games: Ți se pare violent?

Mihai: Nul! Este un joc, și îl iau ca atare! De altfel, nu cred că vreun produs menit să ne distreze (asta sunt jocurile, right?) poate fi considerat brutal, din moment ce nivelul grafic din jocurile de astăzi e departe de fotorealism! Una este când vezi într-un film un om mutilat, și alta este când vezi ceva vag asemănător (niște poligoane ce aproximează un om, cu niște texturi aplicate) într-un joc! Dar se pare că tipli din guvernele țărilor care interzic anumite jocuri (vezi *Quake* în Germania, *Grand Theft Auto* în Franța, *Carmageddon* în Anglia etc.) nu sunt de aceeași părere cu mine!

PC Games: Crezi că poate influența comportamentul tău în viața reală?

Mihai: În nici un caz! După cum am spus este doar un joc. Poate cel mult să-mi trezească sentimente de eroism (atunci când salvez vreun ostatic) sau ceva de genul "wow ce bun sunt!", atunci când elimin un jucător anti-tero din joc. Influența în viața reală? Nici pe departe! Părerea mea este că acest lucru

s-ar putea întâmpla doar celor cu un psihic ușor influențabil. Aceștia sunt în special copiii mici (până în 12 ani) și, recunosc, nu cred că este indicat pentru ei să joace *Counter-Strike*! Pentru o vârstă mai fragedă violența virtuală din joc ar putea fi interpretată greșit și în mintea copilului s-ar putea forma o imagine greșită, percepend împușcăturile din joc ca pe un lucru rău, dar absolut normal, de domeniul cotidianului! Un alt caz în care tinerii ar putea fi influențați de Counter, este cel al teribilismului care se manifestă la tinerii din ziua de azi!



PC Games: Știi că a murit un tânăr care juca CS și că un altul a fost înjunghiat într-un club? Cum comentezi?

Mihai: Sunt incidente nefericite și este păcat că se întâmplă așa ceva în lumea jocurilor! Am înțeles că tânărul a murit din cauză că a petrecut prea multe ore (vreo 20 și ceva) în fața PC-ului, dar acest lucru ține mai mult de alienarea față de lumea reală, decât de influența jocurilor asupra aceleiași lumi reale! Despre tânărul înjunghiat știu că nu a murit, dar probabil că nu va mai avea dorința de a juca Counter de acum înainte! Faptul că a fost înjunghiat doar pentru că a omorât caracterul virtual al unui alt jucător, mi se pare o mare prostie! Atacatorul mai mult ca sigur este o persoană care nu știe să piardă, și al cărui psihic este dereglat! Orice om normal ar fi început un alt joc, dar poate că nu vorbim de un om normal... Nu vreau să cred că cineva poate omori o altă persoană pentru un joc, dar poate că mă înșel. Sper ca acest incident să fie excepția care întărește regula, și tinerii care joacă Counter sau orice alt joc să gândească, simplu: E DOAR UN JOC!



TEMĂ DE DISCUȚIE
Jucătorul se furișează
pe la spate înspre
un paznic neștiutor.



ÎN IMPAS Pot
să mă distrez
în vreme ce împușc vietăți
asemenea oamenilor?

privire la focurile de armă și bătăile de pe console. "Participanții au subliniat faptul că ei caută diversitatea și cerințele dificile în jocuri". Sau "copiii relatau faptul că jocurile îi speriau mai puțin decât alte surse mass media". Identificarea cu personajele din jocuri nu reprezenta o tematică importantă, deoarece aceștia luau în considerare "personajele drept fanteziste".

lucru se leagă conlucrarea și astfel tinerii reușesc să se strecoare nestingheriți din realitate în joc și invers. Se poate vorbi oricât de "grafică realistă" și "sunet realist" - iluzia nu va fi perfectă. În fața ochilor stă un monitor, într-o mână se află un mouse, iar sub cealaltă o tastatură. Să confundăm aceste obiecte trebuie să fii foarte labil psihic. Dimpotrivă, mulți copii se folosesc

profesorul Aufenanger.

Milioane de caractere, milioane de efecte: cine începe un ego-shooter pentru a reacționa în apărare, poate să o facă. Cine începe un ego-shooter pentru a-și vărsa mânia, poate să o facă.

În mijlocul cercetării științifice apare un copil de inteligență sub medie și care a avut parte de maltratări - care își găsește rezolvarea problemei

fiindcă majoritatea puștilor au câte un prieten "care face rost de orice joc".

Mai multă răspundere ar trebui asumată de către părinți. Să se intereseze. N-au decât să joace chiar ei câteodată, ca să știe despre ce este vorba. Să stea de vorbă cu copilul, fără să se enerveze. Cel mai rău e când spun: "nu ai voie să joci acest joc - să subestimeze total jocul, să-l facă troacă de

CIPRIAN COROIANU



Este normal ca un ego-shooter să-ți crească nivelul adrenalinei. Este la fel de normal ca - la o anumită vârstă - să visezi la super-eroi. Cărțile și filmele oferă din plin asemenea personaje. Aici apare însă diferența: jocurile îți dau posibilitatea să intervii în acțiunea care se derulează pe monitor. Dar sunt oare jocurile un adevărat pericol social, sau, mai mult, chiar o plagă a societății? Nu cred. Cei care stigmatizează jocurile pe calculator sau nu înțeleg adevărata lor esență, sau tratează cu o superficialitate vecină cu disprețul un domeniu care poate chiar face să renască anumite virtuți pierdute de omul secolului XX. Mă refer aici la sentimentul cavaleresc al onoarei, fără de care nu poți avea tupeul să te numești gamer. Dar aceasta va constitui, poate, subiectul unei alte discuții. Cauzele decăderii societății (Mad Max devine tot mai actual) și uitarea valorilor umane sunt mult mai profunde. Este chiar atât de greu să recunoaștem că totul se petrece în noi și în jurul nostru? Că ceva lipsește în întâlnirile zilnice cu semenii noștri, la școală, la locul de muncă sau chiar în familie? Dacă am arunca o privire interesată asupra secolului care tocmai s-a încheiat, cred că cel mai dur ego-shooter ar fi o fragilă balerină în comparație cu ceea ce poate născoci mintea umană.

Profesorul Stefan Aufenanger, de la Universitatea din Hamburg, consilier pentru producătorii de software destinat copiilor, este tatăl unui fiu devenit între timp adult, care a jucat întotdeauna ego shootere. Aufenanger nu a simțit teama unor anumite efecte niciodată: "Găsesc că este important ca părinții să aibă încredere în copii și să-i facă să înțeleagă aceasta".

În mod normal de acest

de aceste jocuri, indiferent că se află în fața monitorului sau altundeva, pentru a trăi niște experiențe pe care în mod normal nu le-ar putea avea. Mi se pare de neînțeles de ce unii adulți zbiară după anumite cenzuri. Fiindcă dacă e s-o iei așa, conform cercetărilor nu există nimic care să corespundă unei pure distracții "e vorba de o mulțime de factori, iar condiția utilizatorului joacă de fapt rolul cel mai important", comentează

melor sale în distrugerile provocate într-un joc - ce facem acum? "Dacă o luăm ca pe o spirală, se poate ajunge la faptul că un astfel de copil se retrage în jocurile PC, se simte acolo puternic și face același lucru apoi în viața de zi cu zi."

Din cauza pericolozității pentru anumite vârste, guvernele occidentale planifică limitări de vârstă pentru un anumit software. E de la sine înțeles că practic aceste măsuri de protecție sunt restrânse

porci" - explică Aufenanger. "Astfel îl obligi deja pe copil să joace în secret jocul respectiv".

REDACȚIA

**Să te dai de o parte
nu e soluția
cea mai bună.**

Dorim să vă invităm să continuați dezbaterile despre brutalitatea în ego shootere. Scrieți redacției! Adresa o găsiți în impressum.

Focus Flashpoint

Shooterul tactic de la Codemasters a fost pentru mulți jucători **surpriza cea mai plăcută în domeniul jocurilor de acțiune ale acestui an** și a condus săptămâni întregi în topul vânzărilor. Dar a fascinat chiar pe toată lumea?

Firi autodidacte

17 procente și-au făcut deja hărți cu editorul lui Flashpoint, iar o treime s-a distrat doar cu el.

Run soldier!

Evident, infanteristul este cea mai populară funcție din Operation Flashpoint.



In mare măsură, da! În chestionarul PC Games, **Operation Flashpoint** a primit note foarte bune sau/și bune aproape la toate capitolele. Doar gradul de dificultate a părut pentru unii prea mare, fapt care se datorează - printre altele - lipsei unei funcții de salvare serioase.

Jucătorilor le-au plăcut cel mai mult misiunile palpitan-te, la care au avut ce osteni chiar și "trupeții" cu experi-

ență. Între timp, majoritatea au parcurs Shooter-ul tactic și se distrează acum în multi-player sau așteaptă alte moduri, în special **Operation Vietnam** și **Invasion 1944**. Chiar dacă nu fac pe eroii în **Flashpoint**, majoritatea chestionaților joacă **Counter-Strike** sau **Rainbow Six**. **Counter-Strike: Condition Zero** și **Ghost Recon** sunt jocurile cele mai așteptate de comunitatea **Flashpoint** - în afară de **Flashpoint 2**, bineînțeles.

Cu toate că au existat discuții în ceea ce privește gradul de realism, 96 % îl consideră de-a dreptul incitant. Mai mulți nervi au fost cauzati de grafică: mai mult de jumătate dintre participanții chestionarului o consideră nereușită. Nu prea s-au ivit cu tehnologia: bugurile și căderile de sistem nu și-au făcut apariția în **Flashpoint**.

CIPRIAN COROIANU
ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Feedback: Violența în jocurile PC

Trezesc jocurile pe computer drăcușorul din noi?
Eroii shooterelor sunt modele pentru viața reală?
Trimiteți opiniile voastre pe adresa redacției PC Games.

Funcție de salvare nemiloasă

Aproape toți jucătorii de **Flashpoint** și-ar fi dorit să poată salva în orice stadiu al jocului. Pentru mulți unele misiuni au fost prea dificile.



Mă cheamă datoria, iubito!

Cu toate că din modul multiplayer mai lipsesc unele opțiuni care vor fi livrate abia prin patch, un sfert au jucat deja o partidă multiplayer. Mai mult de jumătate intenționează să joace în acest mod.

Mamă, trec tanchiștii!...

Rolul comandantului de blindat a fost preferat de aproape un sfert dintre cititorii PC Games.



În cătare

Bătrâna și sigura armă de asalt M16A2 este preferată de jumătate dintre participanți. M60 și Carl Gustav își împart locul secund.



**225.000
LEI***

JOCURI FULL LA PRETURI COOL!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

*pret recomandat

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

ACTIUNE exploziva!

STRATEGIE adevarata!

un **3D SHOOTER** exceptional!

...si totul

la un pret

DE NECREZUT!!!

**IL POTI GASI LA CHIOSCUL
DE LA CARE ITI CUMPERI
REVISTA PREFERATA DE JOCURI
SAU LA MAGAZINELE SPECIALIZATE
DIN ORASUL TAU!**

UBISOFT SRL
Bd. Primaverii, nr.51
sector 1, Bucuresti
Tel: 231.67.69
Fax: 231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

STRATEGIE

Strategie | Tactică | Simulatoare de construcție

INTERVIU

„Gilde e pur și simplu bun”

PC Games: Prin ce diferă Gilde de celelalte simulatoare economice?

Lars Martensen: Dacă e vorba de cheltuirea banilor gospodăriți, atunci Gilde trece - cu toate funcțiile, meseriile, privilegiile și intrigile sale - mult dincolo de ceea ce oferă alte simulatoare economice.

PC Games: Care dorințe și interese ale jucătorilor lui Fugger 2 au fost puse în aplicare?

Lars Martensen: Ceea ce a fascinat jucătorii la Fugger 2, au fost



CU SPERANȚE Lars Martensen este designerul șef de la Gilde

cu siguranță posibilitățile „întunecate” cu care puteai tachina adversarii.

Din acest motiv am dezvoltat

mult această parte în Gilde.

PC Games: Cum va funcționa modul multiplayer?

Lars Martensen: Până la opt jucători vor juca în LAN simultan unul împotriva celuilalt sau aliați, în timp real.

PC Games: Cu ce inovații te mândrești?

Lars Martensen: Per ansamblu - Gilde e pur și simplu bun. Nu știu dacă te poți mândri cu faptul că furi oamenilor timpul, dar Gilde sigur o va face.

1193 A.D.

Simulatorul economic istoric de la Blackstar Interactive se adresează patricienilor cu experiență. În perioada cruciadelor faci negoț cu 98 de orașe având la dispoziție 36 de produse și vă îmbunătățiți caracterul în stil RPG.

Galactic Battlegrounds

În șase campanii diferite veți prelua rolul tot atâtor grupări din universul Star Wars. Din punct de vedere tehnic, RTS-ul se bazează pe engine-ul senior al lui Age of Empires 2. Merită să jucați demo-ul de pe CD.

Earth 2150, partea a-III-a

Blackstar Interactive va scoate cea de-a treia parte a seriei Earth 2150 sub numele de Lost Souls. Pe lângă RTS va ieși pe piață și ediția Gold a strategiei de construcție Knights and Merchants.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- 1 Warcraft 3**
RTS | februarie 2002
Vivendi Universal
- 2 Civilization 3**
TBS | noiembrie 2001
Infogrames
- 3 Age of Mythology**
RTS | mai 2002
Microsoft
- 4 Empire Earth**
RTS | noiembrie 2001
Vivendi Universal
- 5 Praetorians**
RTT | decembrie 2002
Pyro Studios
- 6 Stronghold**
Strat. de construcție | a apărut
Take 2
- 7 Anno 1503**
Strat. de construcție | martie 2002
Sunflowers
- 8 Resistance**
RTS | octombrie 2002
Powderworks
- 9 Zoo Tycoon**
Strat. de construcție | nov. 2001
Microsoft
- 10 Republic**
Strategy mix | aprilie 2002
Elixir Studios

Heroes of Might and Magic 4



Jocul care creează dependență trece în cea de-a patra rundă: Heroes of Might & Magic 4 se leagă strâns de principiul de joc al înaintașului și vrea să mărească comunitatea fanilor, și așa foarte mare, cu grafica sa mult mai detaliată și inovațiile aduse. 60 de creaturi populează acum regatul fantastic și pot fi învinse pe runde, cu 48 de clase de eroi. Un nou mod Fog of War improspătat vrea să învieze modul multiplayer, iar cele șase campanii întind satisfacția singleplayer-ului pe durata a mai bine de 140 de ore.

În timp ce eroii din jocurile precursore au fost doar lideri pasivi, acum pot interveni activ în luptă și, dacă sunt bine dotați, pot câștiga singuri lupte întregi. Dacă la 3DO totul merge bine, veți putea construi cetăți și ciomăgi monștri începând din decembrie.

Patrician 2

Ascaron vrea să îmbunătățească simulatorul economic de succes cu primul add-on.

Acum puteți să întemeiați așezări proprii, să configurați orașele cu editorul de hărți după propriul gust și să vă bucurați de schimbarea anotimpurilor.





Civilization 3

Se anunță nopți lungi, care nu au însă nici o legătură cu schimbarea orei: Sid Maier contraatacă și ne promite **cel mai bun Civilization al tuturor timpurilor**

Există jocuri de strategie, care simulează viața cotidiană a unei familii obișnuite. Altele care pun în centrul acțiunii un mușuroi de furnici sau un club de fotbal. Apoi există Sid Maier. Cofondatorul lui Fireax iubește lucrurile mai epice.

În anii '80 numele său a devenit cunoscut prin jocuri ca **Pirates!**

sau **Railroad Tycoon**. Dar a devenit legendar printr-un alt joc: **Civilization**.

Au trecut zece ani de când jocurile PC au ajuns să dezvolte un popor din epoca de piatră până în era spațială. Cu un urmaș și două continuări fără colaborarea lui Sid Maier (**Test of Time**, **Call to Power 1-2**) apare în sfârșit mult așteptata parte a treia a jocului plămădit de mâinile marelui maestru.

Așteptările fanilor sunt mari, dar Sid Maier nu se intimidează: „Am realizat nenumărate idei din feed-

back-urile cititorilor și credem că **Civilization 3** va deveni cel mai bun Civ al tuturor timpurilor.”

Optimismul pare a fi justificat, căci punctele slabe ale precursorului a fost eliminate consecvent. Sistemul de diplomatie din partea a doua, care a fost total neglijat, e acum mult mai nuanțat: vă puteți destinde cu oricare alt lider pen-

OMUL MEDIEVAL
Evul Mediu timpuriu.
Aici se pun bazele
succeselor ulterioare.



tru orice bagatelă, indiferent că este vorba despre un pumn de aur sau despre un întreg oraș.

Îndrăgitele minuni există și acum, iar unele dintre ele pot fi ridicate de toate cele 16 civilizații.

Jeff Briggs, președintele lui Firaxis, explică această modificare prin exemplul programului Apollo: "de ce să poată construi toate civilizațiile nave spațiale, dacă jucătorul duce tot greul muncii? Să-și dezvolte fiecare în parte tehnologiile necesare."

Mai puțin evidente sunt însă nenumăratele modificări ale detaliilor. Astfel, resursele naturale nu mai sunt absolut vizibile pe harta lumii, ci apar abia după cercetarea tehnologiilor corespunzătoare. Dacă poporul dvs. nu cunoaște tehnologiile de prelucrare a metalelor nu va putea exploata minereurile.

Dacă vroiți să vă debarasați de

resurse în exces, în **Civilization 2** trebuia să instalați o rută comercială.

În cazurile extreme se putea întâmpla ca în fiecare rundă a jocului să se perinde inutil zeci de caravane pe harta lumii - motiv pentru care designerii au eliminat această aberație. Acum comerțul se face direct, fără complicatele rute și caravane.

Dacă v-ați săturat de pașnicul comerț puteți face bineînțeles uz și de săbii, atât cât să nu ruginească. Contrar precursorilor, în care fiecare civilizație putea produce toate tipurile de unități militare, în **Civilization 3** se evidențiază mai bine contextul istoric. Astfel, zulușii nu dispun de cele mai moderne sisteme militare, dar la începutul jocului sunt în stare să oprească dezvoltarea culturilor axate pe tehnologie.

Din punct de vedere al prezentării grafice, **Civilization 3** nu-și asumă riscuri. Perspectiva izometrică cunoscută a fost menținută, dar la detalii s-a lucrat cu sârguință.

Rezultatul corespunde perfect filosofiei lui Sid Maier: simplu dar funcțional, la urma urmei contează conținutul și accesibilitatea și nu ambalajul. Cunoscătorii de **Civilization** se vor simți repede

ca acasă.

În vremuri în care din ce în ce mai multe jocuri pot combina grafica exigentă cu o profunzime excelentă a jocului (**Commandos 2**, **Age of Empires 2**), acest fapt va părea la fel de demodat ca principiul de joc TB.

Jeff Briggs nu poate face altceva decât să ridice din umeri. „**Civilization** e mândru că e un joc TBS."



PRIMA IMPRESIE

În sfârșit! Aștept din mileniul trecut noul **Civilization** al lui Sid Maier. Dacă depășește calitatea precursorilor - și se pare că așa va fi - singurul răspuns pe care-l voi da la întrebarea "ce mai faci?" va fi laconicul "civilizez".

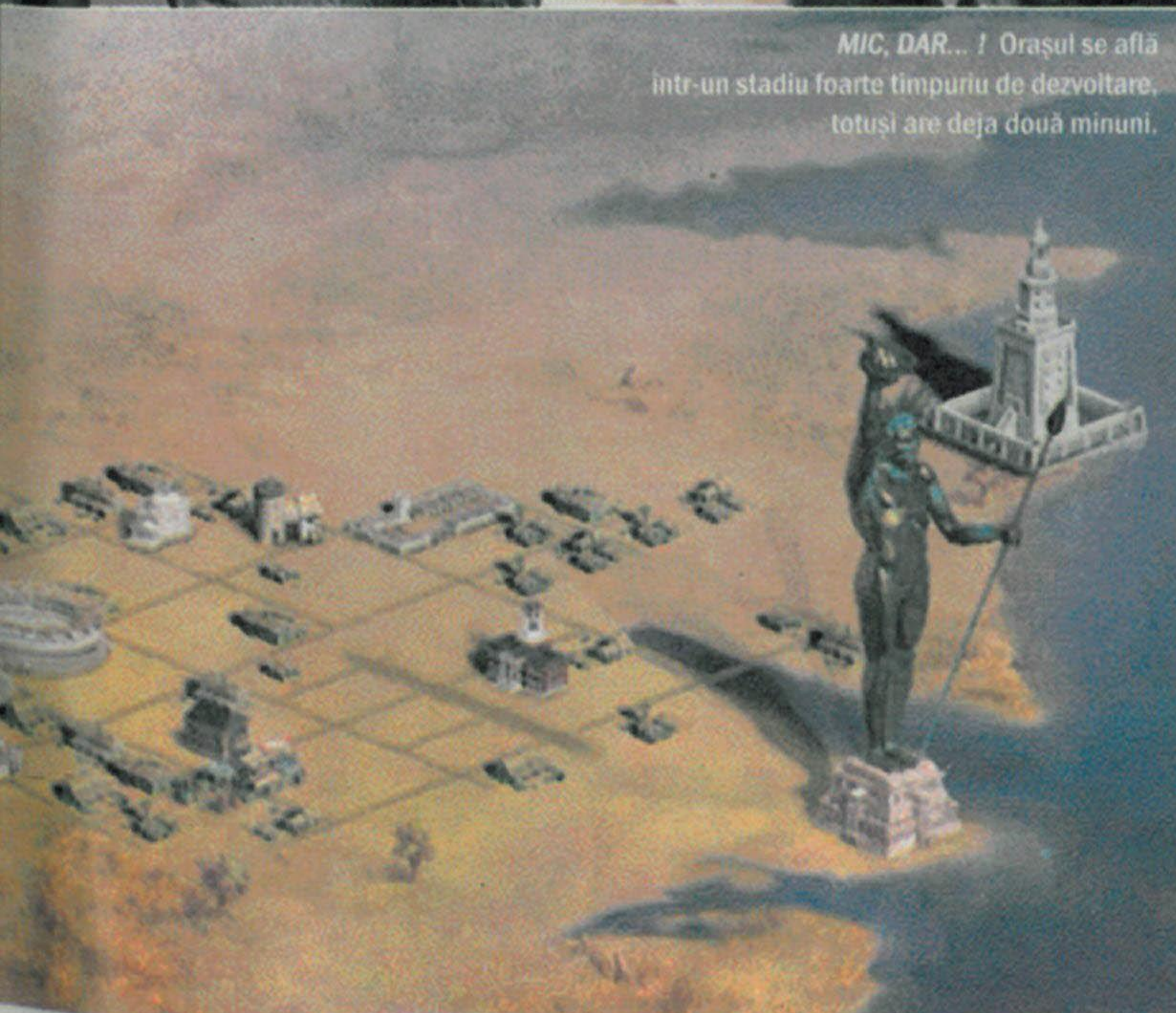
CIPRIAN COROIANU

Producător Firaxis

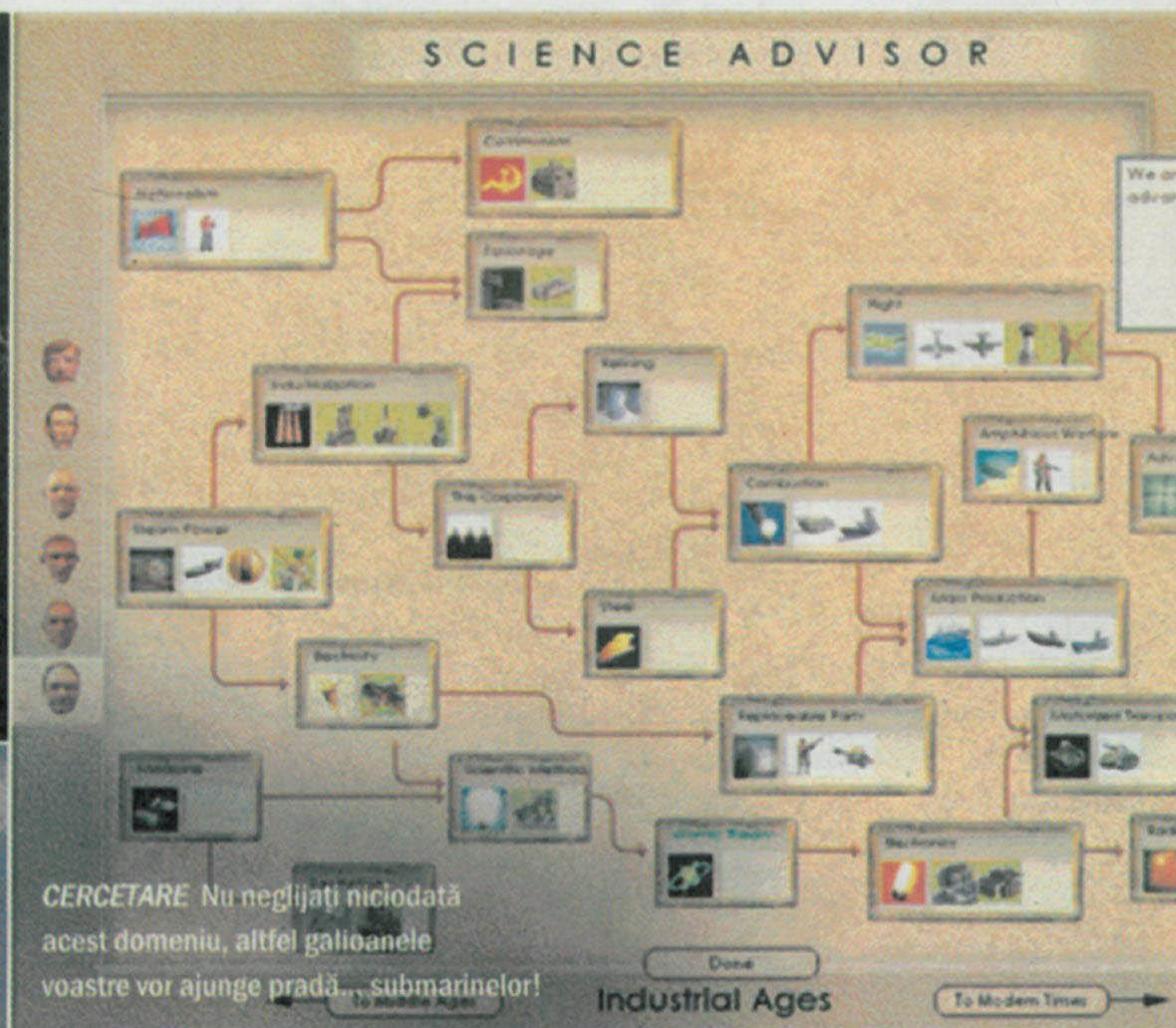
Termen noiembrie 2001



THE CREATORS
Sid Maier și Jeff Briggs
au grijă ca jocul
să rămână fidel
originilor sale.




MIC, DAR...! Orașul se află într-un stadiu foarte timpuriu de dezvoltare, totuși are deja două minuni.



TIPIC CIVILIZATION

În timp ce babilonienii se deplasează cu blindatele, amărății de zuluși nu se pot apăra decât cu arcul și săgeata.

A detailed illustration of a wooden sailing ship from the game Anno 1503. The ship is shown from a low angle, sailing on a greenish sea. It has three masts with large, light-colored sails featuring black horizontal stripes and a black cross on the mainmast. A small figure of a person is visible on the deck. In the background, a coastal town is visible under a cloudy sky.

Avanpremieră

Strategie de construcție

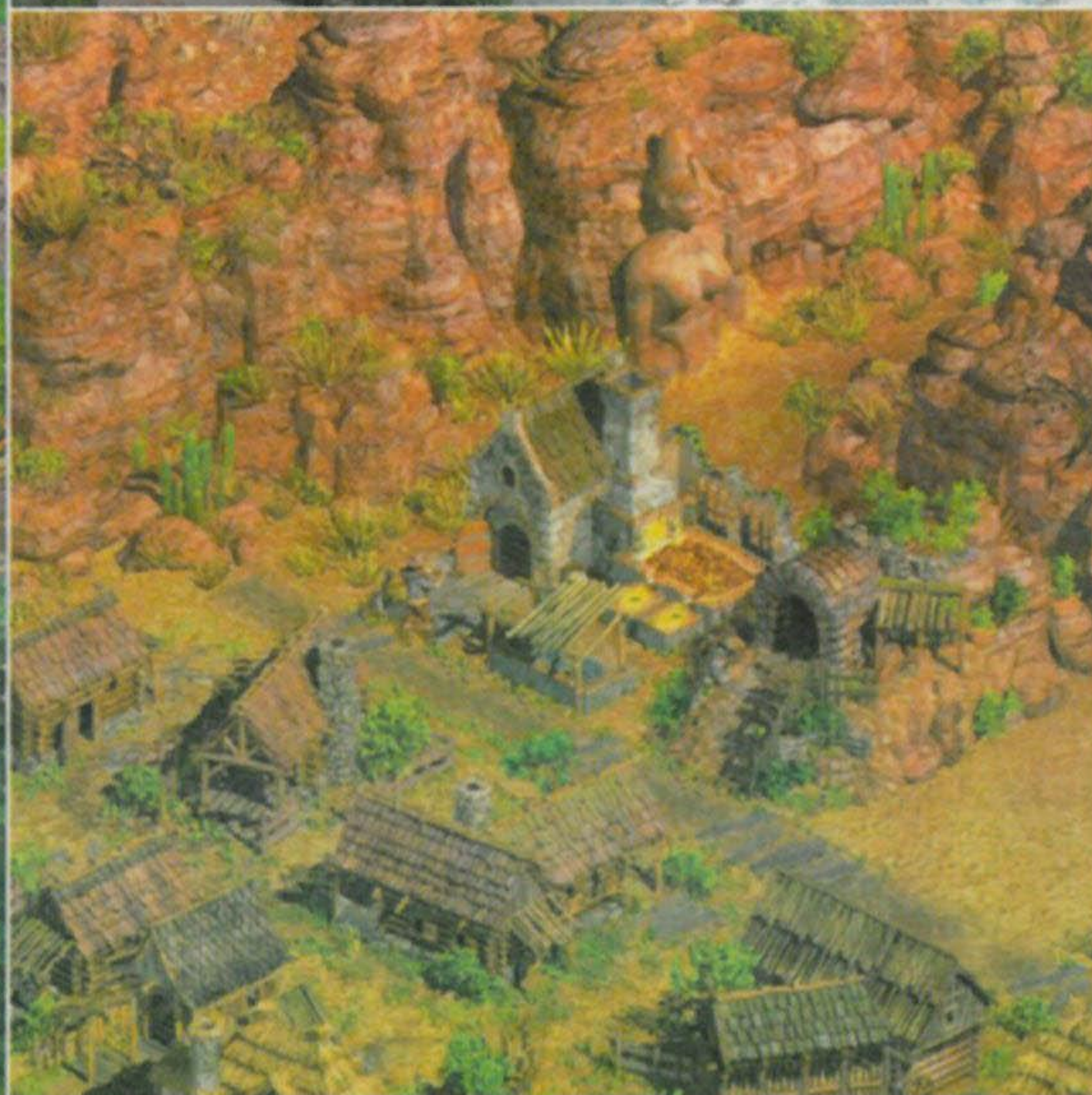
Anno 1503



ASEDIU Cu noile unități, orașele pot fi cucerite acum și pe cale terestră.



BRR! Eschimoșii vânează la greu morse și pinguini. Dacă vede Greenpeace...



ÎNSORIT

Peisajele deșertice sunt goale și nu merită să începeți aici cultivarea trestiei de zahăr.

În perioada colonială **rezolvarea problemelor se făcea pe cale militară.** Prin noile sale unități, Anno 1503 vine cu argumente noi în acest sens.

Faptul că o mică firmă de software realizează unul dintre cele mai populare jocuri ale tuturor timpurilor e cu adevărat remarcabil. Iar când aceeași firmă prezintă după trei ani urmașul, lucrurile se complică: așteptările fanilor sunt enorme.

Pentru Jochen Bauer, production manager la Sunflowers, nu e nici un motiv de îngrijorare: "Nu vedem deloc ca un blestem așteptările mari față de Anno 1503, ci ca pe o provocare. Anno 1503 va face furori!" Cu toate că, nu demult, apariția jocului de strategie de construcție a fost amânată pentru începutul lui 2002, se pare că Bauer va avea dreptate. Toate îmbunătățirile la detalii asigură o profunzime tactică și mai mare, fără a subjugă șarmul precursorului - "feeling-ul de Anno", după cum îl numește Bauer. În acest sens se evidențiază cel mai bine unitățile militare.

Sunflowers a conceput un sistem de luptă complet nou. Anno 1503 vrea să confere jucătorului mult mai multe opțiuni militare.

Proporțiile diferitelor aspecte ale jocului (descoperire, construcție, comerț) nu se modifică. "Jucătorul poate decide în orice moment cum să joace Anno 1503 și ce strategie să urmărească - ne explică Bauer filosofia de bază, pe parcursul jocului se poate redefini oricând scopul propus."

Faptul că Sunflowers pune accent mare asupra

feedback-ului jucătorilor și că implementează în mod consecvent propunerile făcute, ni-l demonstrează elementul militar: la cerea multor jucători navele comerciale și cele de luptă vor fi mai complexe decât în Anno 1602. De exemplu, o galeră e rapidă și supraîncărcată cu arme, dar nu prea poate transporta mărfuri.

O caravelă dispune în schimb de capacitate mare de stocare, dar devine în doar câteva secunde prada oricărui atac.

De asemenea, producătorii au dat ascultare și celor care cereau unități noi cu capacități diferite.

În Anno 1503 pot fi antrenate 12 tipuri de trupe - în precursor nu au fost decât patru.

Noi sunt artificierii și turnurile de asediu cu ajutorul cărora zidurile adverse pot fi sparte cât ai zice pește.

Pentru a putea folosi în mod optim unitățile noi, insulele au fost mărite considerabil și îmbunătățite cu un teren 3D.

Astfel, raza de acțiune a unui arcaș va depinde și de factorii de altitudine - de pe un zid tipul sigur trage mai departe decât camaradul său de la sol.

Controlul soldaților se inspiră după RTS-urile cunoscute. Cu clic stânga marcați soldații, iar cu clic dreapta le stabiliți direcția.

Nu s-a schimbat însă nimic la sistemul de pregătire. Dacă vecinul vă supără, construiți doar un fort și, îndată ce dispuneți de fondurile necesare, puteți produce soldații pe bandă rulantă.

Pe lângă adversarii PC, insulele sunt din nou populate și de diferiți aborigeni.

În total există nouă culturi distincte, cu profil de caracter propriu

și o ofertă individuală de produse.

Dacă în Anno 1602 indienii jucau doar un rol secundar, acest lucru se va schimba acum din temelii: "Prezența acestora cere pur și simplu o implicare și mai mare în acțiunea jocului și va oferi jucătorului multe posibilități de interacțiune", afirmă cu fermitate Jochen Bauer.

Pirații nu apelează doar la nave, ci și la armate terestre.

Au trecut printr-o revizie generală și partenerii PC de joc, a căror inteligență se adaptează ca de obicei la acțiunile jucătorului.

Scopul lui Sunflowers este de a personaliza adversarii - fiecare dobândind un profil unic și acționând ca atare. Luptătorii feroși sunt la fel de prezenți

ca și comerciantul inteligent.

Alte neliniști vin de la binecunoscuții pirați: periculoșii prădători dispun acum de două tipuri diferite de nave și de așezări complete.

Prin plata tributurilor vă puteți feri de aceștia, sau îi puteți atâța asupra unui alt jucător; puteți face și comerț cu ei.

Dar ce-i de făcut dacă vă deranjează prea mult?

Simplu, domnilor! Le distrugeți toată baza! Dar trebuie să fiți precauți: pe lângă navele de război, pirații dispun acum și de forțe terestre.

Lista de inovații a lui Anno 1503 nu se încheie însă încă nici pe departe la aspectul militar.

CAP DE MORT

Pirații dispun de baze bine puse la punct, dar dacă doriți să-i atacați o puteți face oricând.



DACĂ AI BANI...
Venețienii fac cu plăcere
comerț cu tine, chiar
cu foarte mare plăcere.
Am putea spune chiar
că nu fac nimic altceva!



În locul insulelor veșnic verzi ale lui Anno 1602 acum există patru zone climaterice. Acestea nu diferă doar vizual, ci au efecte și asupra producției de materii prime: grânele cresc mai greu la poli decât în zonele cu climă temperată!

Dacă în precursor trebuia să verificați fiecare insulă pentru resursele existente, acestea sunt acum vizibile la prima privire. Jochen Bauer pune în evidență multilateralitatea noilor insule: "Jucătorul poate decide singur cum vrea să utilizeze diferitele zone."

Complexitatea celor peste 40 de lanțuri de producție a crescut și ea enorm. Deosebit de bine se pune în evidență acest lucru la producția de alcool.

Pentru a menține buna dispoziție a bețivilor, licoarea necesară se poate obține în trei moduri diferite: puteți planta cartofi, pentru a face apoi vodcă, din hamei și cereale se face bere, sau cu plantații de trestie de zahăr și câteva distilării de vinars puteți face un rom veritabil. Ideal, nu-i așa?

Popularitatea lui Anno 1602 e neschimbată și

după trei ani de la apariție. Nici nu e de mirare, căci face parte dintre rarele jocuri care pot lega de monitor pentru mai multe luni atât jucătorii ocazionali, cât și cei mai înrâiți. Această tradiție vrea să o continue și Anno 1503.

Jochen Bauer formulează astfel: "Anno 1503 va avea un concept de ajutor echilibrat, care permite fiecărui jucător să se acomodeze în cel mai simplu mod cu jocul, iar jucătorii de ocazie vor ajunge mai ușor la succese.

În afară de acestea vor exista diferite moduri de joc, ca modul de inițiere, campanie cu story, scenarii individuale, jocuri nelimitate create aleatoriu și modul multiplayer prin LAN și Internet."

Cu toate că al doilea Anno se derulează complet în timp real, și prietenii colonizării comode vor putea fi satisfăcuți. Bauer promite: "Pe lângă participarea activă, fiecare jucător poate face pur și simplu o pauză și să parcurgă jocul în turn base."



PRIMA IMPRESIE

Sunt impresionat: Sunflowers a îmbunătățit într-adevăr tot ce m-a deranjat înainte la Anno 1602.

Doar amânarea apariției mă deranjează - vreau să colonizez o dată insulele!

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător Sunflowers
Termen februarie 2002



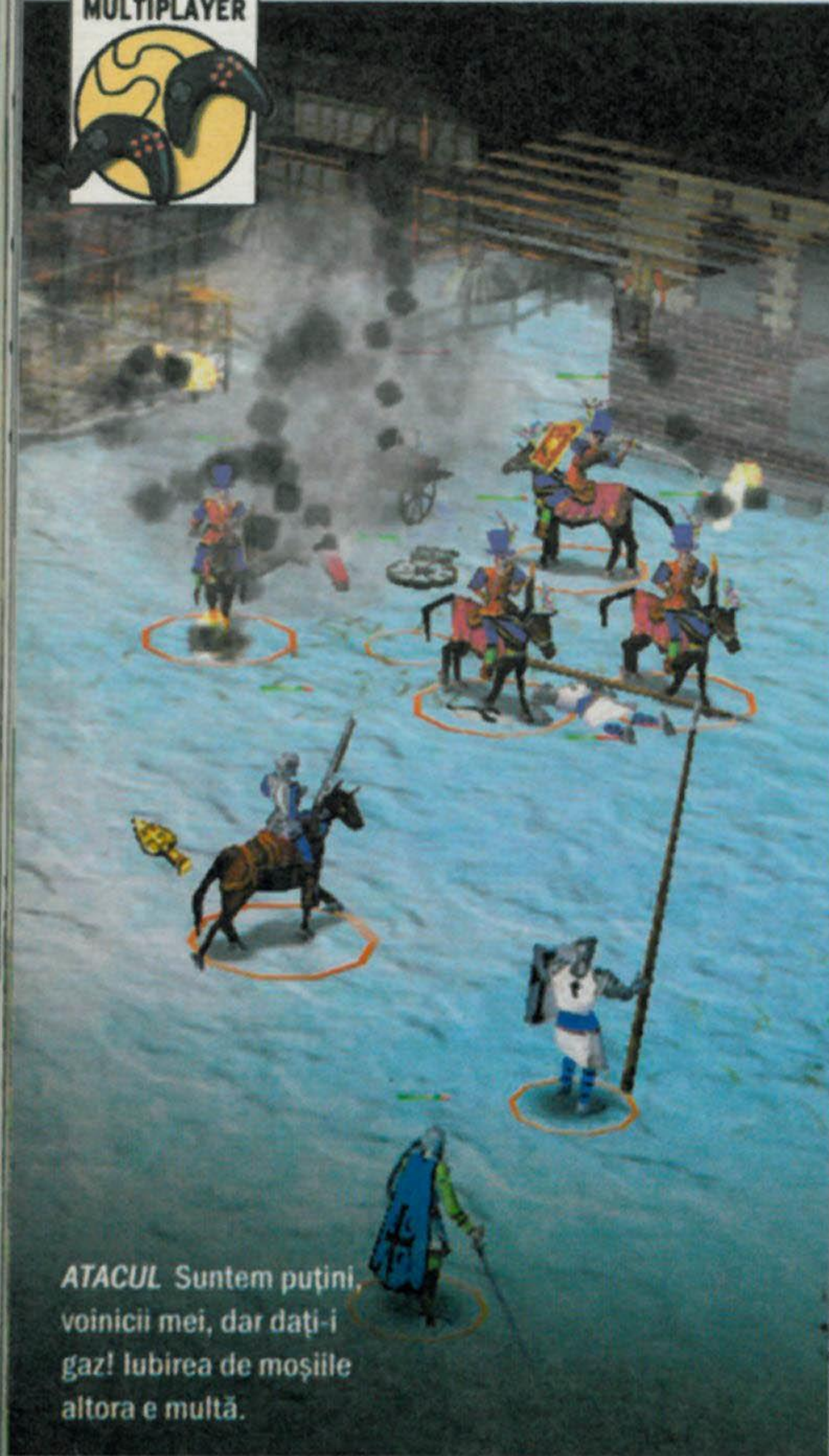
Colonizare

O infrastructură perfectă este baza unui joc de succes.

1. Contorul este ca de obicei coloana vertebrală - fără el nu merge nimic.
2. Vă pregătiți soldații în forturi ca în Anno 1602.
3. În șantierele navale puteți produce șase tipuri diferite de nave.
4. Grânele rămân în continuare cea mai populară formă de hrană. Nu sunt niciodată în surplus.
5. Din hamei faceți alcool - he, he! Poporul se va bucura.
6. Școala de pe lângă mănăstire face parte dintre clădirile noi și asigură evoluția tehnică.
7. În han localnicii se omenesc cu bere, vodcă și rom.
8. Arcașii sunt una dintre cele 12 unități noi: aici se produc săgețile.
9. Inimile neînfricate ale bărbaților tresaltă: o distilerie de țuică cu cazan de cupru.



Empire Earth



ATACUL Suntem puțini, voinicii mei, dar dați-i gaz! Iubirea de moșiile altora e multă.



DEBARCAREA Navele au un rol important în special pe hărțile cu insule.

Realizarea lui Empire Earth a durat peste trei ani, iar în joc se prelucrează peste 500.000 de ani. **Dar ce noutăți apar în testul Beta?**



MISTIC Mușchii profeților vor să se joace cu forțele naturii, spre exasperarea jucătorului. Hei, sunt totuși prea puternici!

Empire Earth e gata. Momentan o echipă de gameri testează viabilitatea acestui RTS monumental: multiplayer-ul funcționează? Există bug-uri? În cele patru epoci disponibile în versiunea de testare (jocul finalizat va avea 14 trepte temporale) veți putea mânui spade, dirija blindate și înălța cetăți.

Sub forma unor epoci de testare aveți pentru început Renașterea, urmează Imperialismul, Industrializarea și, în cele din urmă, Primul Război Mondial.

Ceea ce ne sare în ochi la prima vedere, este atenția acordată detaliilor: culegătorii își șterg sudoarea de pe frunte, copacii se leagănă mlădios în vânt, vulturii își fac rondurile în văzduh. Lumea tridimensională pare că respiră.

Coloana sonoră amplifică această impresie: în piață se naște o vâltoare de voci, tunurile bubuie, săbiile scrâșnesc când se izbesc una de alta. Fiecare unitate

execută comenzile cu un strigăt hotărât de luptă.

Derularea propriu-zisă a jocului mai schiopătă momentan la balancing-ul său ușor neechilibrat: profeții - care creează vulcani prin magie sau curăță printr-o furtună flote întregi - sunt totuși prea puternici.

Aici mai e necesar un pic de fine tuning până la termenul de apariție propus pentru luna decembrie a acestui an.



PRIMA IMPRESIE

Empire Earth ne va alina suferința provocată de așteptarea lui Age of Mythology: jocurile în multiplayer creează dependență! Cred că balancing-ul va fi perfect în versiunea finală.

CIPRIAN COROIANU

Producător Stainless Steel
Termen decembrie 2001



Myth 3: The Wolf Age

MĂCEL ÎN MASĂ Myth 3 va fi la fel de sângeros ca și precursorii săi: diferitele membre sunt împrăscate în toate părțile.

CU DĂRUIRE Coiful vrăjitorului e ca o oglindă, runele luminează: s-a pus mult accent pe detalii.



Am testat puțin RTT-ul:
**Myth 3 rămâne fidel
valorilor vechi,** aduce însă
îmbunătățiri în detalii
și o grafică mai frumoasă.

Mike Donges este designerul-șef al lui Myth 3 și vrea să ne convingă de un lucru: „Myth 3 e Myth”. Vechiul concept al jocului nu s-a modificat: conduceți un număr fix de personaje fantastice într-un teren tridimensional și luptați în timp real împotriva unor creaturi de coșmar.

Nu există management al resurselor, nici ridicarea bazei. Dar atunci unde sunt diferențele față de precursori?

Cea de-a treia parte a fost supusă înainte de toate unei operații estetice: toate formele din joc sunt acum compuse din poligoane.

Consecința sunt mișcările mai line și mai realiste. Donges e mândru de aceste rafinamente grafice: ne demonstrează cum se reflectă flăcările unei făclii în coiful sclipitor al unui șaman, și ne arată și simbolurile înflăcărare de pe haina acestuia.

Ce-i drept, e drept: Myth 3 arată bine, mai ales luptele. Marii războinici își învârt paloșele imense

și dezmembrează cu ele demoni, în timp ce piticii aruncă cu bombe hoarde întregi în aer. Efectele meteorologice influențează aceste delicii: săgețile sunt împinse de vânt în alte direcții, iar făcliile se sting la o ploaie bruscă.

Bineînțeles există și unele inovații ale gameplay-ului: de exemplu, eroii aduc un bonus de moral și trupa luptă cu mai multă îndârjire dacă se află în apropierea unuia dintre ei.

În afară de acestea, un mod multiplayer încă necunoscut va aduce și mai multe ore de distracție.



PRIMA IMPRESIE

Din punct de vedere grafic Myth 3 ne-a convins: atmosfera Fantasy se face remarcată din start. Vom afla însă în test dacă cele 25 de misiuni noi se vor juca la fel de bine precum arată grafica.

CIPRIAN COROIANU

Producător Mumbo Jumbo
Termen noiembrie 2001



TACTIC

Cheia izbânzii este exploatarea mediului înconjurător în avantajul propriu. Casele împiedică atacurile arcașilor.



Monopoly Tycoon

DULCILE VREMURI DE ODINIOARĂ

Pe aceste străzi
splendide, realizate
în stilul anilor '30,
nu mai lipsesc decât
mafioți echipați
cu Tommy Gun-uri.



MOFTUROȘI Puteți ajunge foarte ușor
la faliment, dacă nu țineți cont
de cerințele fiecăruia dintre
cei peste 1500 de locuitori.

De ani de zile se găsește pe masa
din sufragerie, dar pe PC mai rar:

Monopoly **se pregătește**
de un nou start, cu un principiu
de joc puternic modificat.

PANORAMIC Aceste
icoane și simboluri
seamănă mai degrabă
cu mesajul trimis
de NASA extraterestrilor
decât cu o hartă miniaturizată.



Noua adaptare pe PC a clasicului
joc de societate Monopoly nu imită decât
foarte vag modelul. Să spunem că
în continuare puteți licita pentru
blocuri de stradă cu valori diferite
și... cam atât: aici se și termină lista
asemănărilor.

În timp real, până la șase jucători
construiesc magazine, centre
de distracție, locuințe și hoteluri
pe terenuri pe care le puteți închiria
de la oraș sau de la un proprietar.

Figuri de joc nu mai există, în
schimb au apărut nenumărați locuitori
ai orașului, care își cheltuiesc
banii în magazine situate în locuri
atractive.

Fiecare dintre aceste magazine
își plătește chiria către proprietarul
terenului, facturile de curent, apa
și telefonul. Pentru a mai putea
face și profit, trebuie să adaptați
prețul produselor în funcție
de cerințele care oscilează mereu.

Trebuie să urmăriți continuu și

necesarul de locuințe, magazine
și terenuri, pentru a nu pierde
nici o ocazie.

Jocul ne amintește puternic
de **Sim City**, cu diferența hotărâ-
toare că există concurenți la scau-
nul primarului și avem scopuri
adevărate ale jocului: în cele 16
„misiuni” anunțate, cu câte trei
grade de dificultate, trebuie să de-
veniți cel mai puternic jucător, cu
cele mai mari încasări pe zi sau cu
cele mai multe străzi de aceeași
culoare.



PRIMA IMPRESIE

Jocul e fascinant, în pofida numărului
mare de bug-uri.

Amestecul de **Theme Park** și **Sim City**
te face pur și simplu dependent,
prin principiul inteligibil dar totuși
complex de joc.

JĂCINT ERDEI

Producător Deep Red Games
Termen a apărut

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventure | Jump & Run

Project Nomad



IMPONDERABIL De ce plutesc insulele prin peisaj este o întrebare fără răspuns. Atâta vreme cât gameplay-ul e în regulă, acest lucru nu mai contează.

Uriase insule plutesc printr-o mare de nori. Aici, vrăjitorii și inginerii se ocupă de construcția de fabrici, centrale energetice, avioane precum și de instalarea unor dispozitive de apărare gigantice.

Armate întregi de aparate de zbor duc o luptă crâncenă pentru puținele resurse rămase.

Sarcina jucătorului va fi aceea de a dota o insulă cu clădirile corespunzătoare și să construiască unități de luptă.

Cine vrea, poate să urce și în carlinga unui avion, pentru a asigura personal succesele militare.

Prima lucrare a lui Radon Labs apare ca un amestec complex de strategie și acțiune.

O mare parte a programatorilor și designerilor au dovedit deja și în *Urban Assault* al lui Terratools că pot aplica idei neobișnuite în jocuri foarte pretențioase.

Project Nomad va fi distribuit de CDV - when it's done.

Half-Life la cinema?

Întrebarea care ne vine în minte este: "de ce a trebuit să așteptăm atât?" Din câte se vede, Valve Software a fost contactat de un număr serios de producători de cinema interesați de transpunerea lui *Half-Life* pe marele ecran. Producătorii încearcă acum să contacteze fanii jocului pentru a le cunoaște părerea în legătură cu scenariul și distribuția. Noi am prefera să-și dedice mai mult timp continuării jocului.

Baftă Max Payne!

La BAFTA (British Academy of Film & Television Awards), *Max Payne* a primit premiul pentru cel mai bun joc PC al anului 2001. Amintim că BAFTA sunt cele mai importante premii europene pentru titlurile de entertainment electronic și sunt decernate în fiecare an de un juriu format din profesioniști în domeniu.

Global Operations

Încă un shooter tactic: Barking Dog Studios lucrează la *Global Operations*, un ego/team/RP-shooter, în care jucătorul rezolvă misiuni fictive. Alături de cei până la 23 de camarazi luptă în Sri Lanka, Peru sau Uganda, împotriva dictatorilor și altor armate.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de acțiune ale cititorilor PC Games:

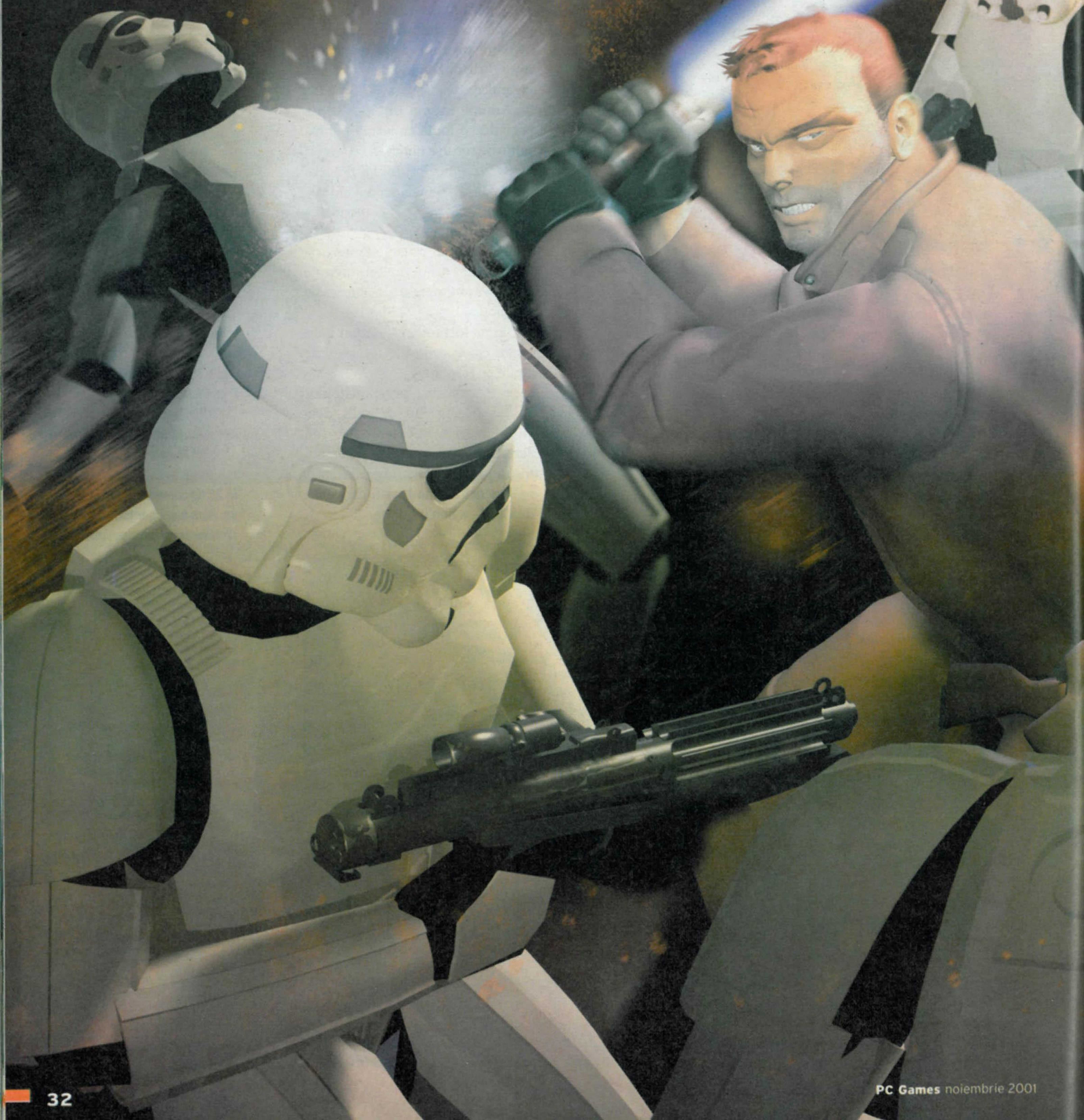
- 1** *Doom 3*
Ego-Shooter | mai 2002
Activision
- 2** *Unreal 2*
Ego-Shooter | martie 2002
Infogrames
- 3** *Halo*
Shooter tactic | mai 2002
Microsoft
- 4** *Duke Nukem Forever*
Ego-Shooter | decembrie 2001
Take 2 Interactive
- 5** *Return to C. Wolfenstein*
Ego-Shooter | noiembrie 2001
Activision
- 6** *Aquanox*
Underwater Action | nov. 2001
Fishtank Interactive
- 7** *Medal of Honor*
Shooter tactic | februarie 2002
Electronic Arts
- 8** *Deus Ex 2*
Action-Adventure | necunoscut
Eidos Interactive
- 9** *Jedi Outcast*
Ego-Shooter | mai 2002
Activision
- 10** *Team Fortress 2*
Ego-Shooter | necunoscut
Vivendi-Universal



Avanpremieră | Ego-Shooter



Jedi Outcast



Dueluri cu sabia laser: Kyle Katarn îl detronează cu ușurință pe Luke Skywalker din rangul său de maestru Jedi și face mare vâlvă în Imperiu.



Vă furișați prin baza militară imperială. Peste tot mișună trupe. Pentru un rebel de rând această situație ar fi fără speranțe. Dar sunteți Kyle Katarn, născut sub semnul cavalerilor Jedi, încercat în lupte și cu Forța de partea lui.

Aici derutezi un gardian, dincolo aburești cu trucerile Jedi doi paznici, și uite că te strecoari ca un master-tief prin bază.

După ce intri într-un areal întins, trebuie să înceapă o dată și lupta: două stormtrooper năvălesc pe voi, scoateți sabia laser și catapultați cu ajutorul Forței primul atacant într-un zid. Deviați focurile laser ale celuilalt cu ajutorul sabiei - o bagatelă pentru protagonistul nostru.

Un al treilea adversar a activat între timp alarma,

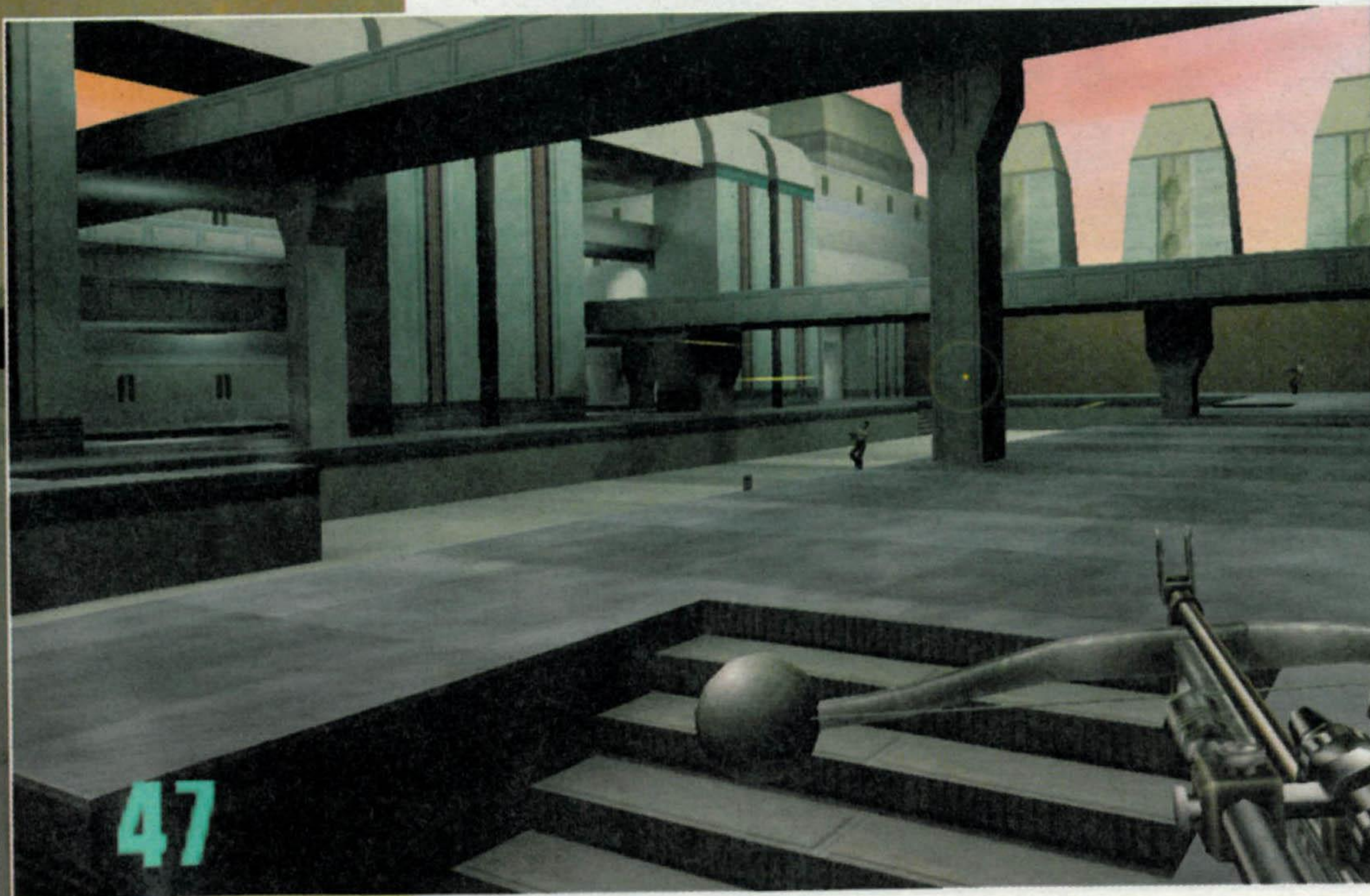
dar soldații simpli nu vă dau prea multe bătaii de cap. Vă așteaptă în schimb un reprezentant al părții întunecate a Forței, care își activează solemn, cu mișcări rituale, sabia laser.

O adevărată provocare, căci în mod evident acest adversar respinge atacurile Jedi. În cele din urmă reușiți să-l doborîți, dar numai după o combinație iscusită de atac (mai țineți minte satisfacția cu care Vader își sugruma supușii?), fulgere și sabie.

Cam așa vă puteți închipui

DE CETE UIȚI LA MINE CU OCHI STRĂINI ȘI... TREI?

Pe lângă unitățile Imperiului veți fi "vizitat" și de ghionoaie ciudate.



MULT SPAȚIU Codul de programare al engine-ului grafic a fost modificat, fiind astfel posibilă redarea unor lumi exterioare gigantice.

May the Force be with you

Bogatul arsenal de trucuri Jedi cunoscut din film, creează cu adevărat dependență pe PC. Feel the Force!

Jedi Choke

Temuta sugrumare a fost aplicată cu predilecție de Darth Vader. Jedi Choke e ideal pentru a elimina adversarii solitari, fără a face zgomot.

Jedi Confuse

Cu aceasta Kyle Katarn bagă trupele imperiale în ceață și se poate furișa neobservat pe lângă patrulă și posturi.

Jedi Jump

Grație Forței, cu această aptitudine specială puteți face

salturi incredibile. În aer veți executa și o rostogolire genială.

Jedi Knock

Pentru a distra adversarii generați zgomote. Trupele urmăresc zgomotul și trec pe lângă voi.

Jedi Shock

Atingerea electrică a Împăratului este una din cele mai eficiente aptitudini. Prăjiți adversarii cu fulgere albastre. Majoritatea trupelor nu supraviețuiesc unui

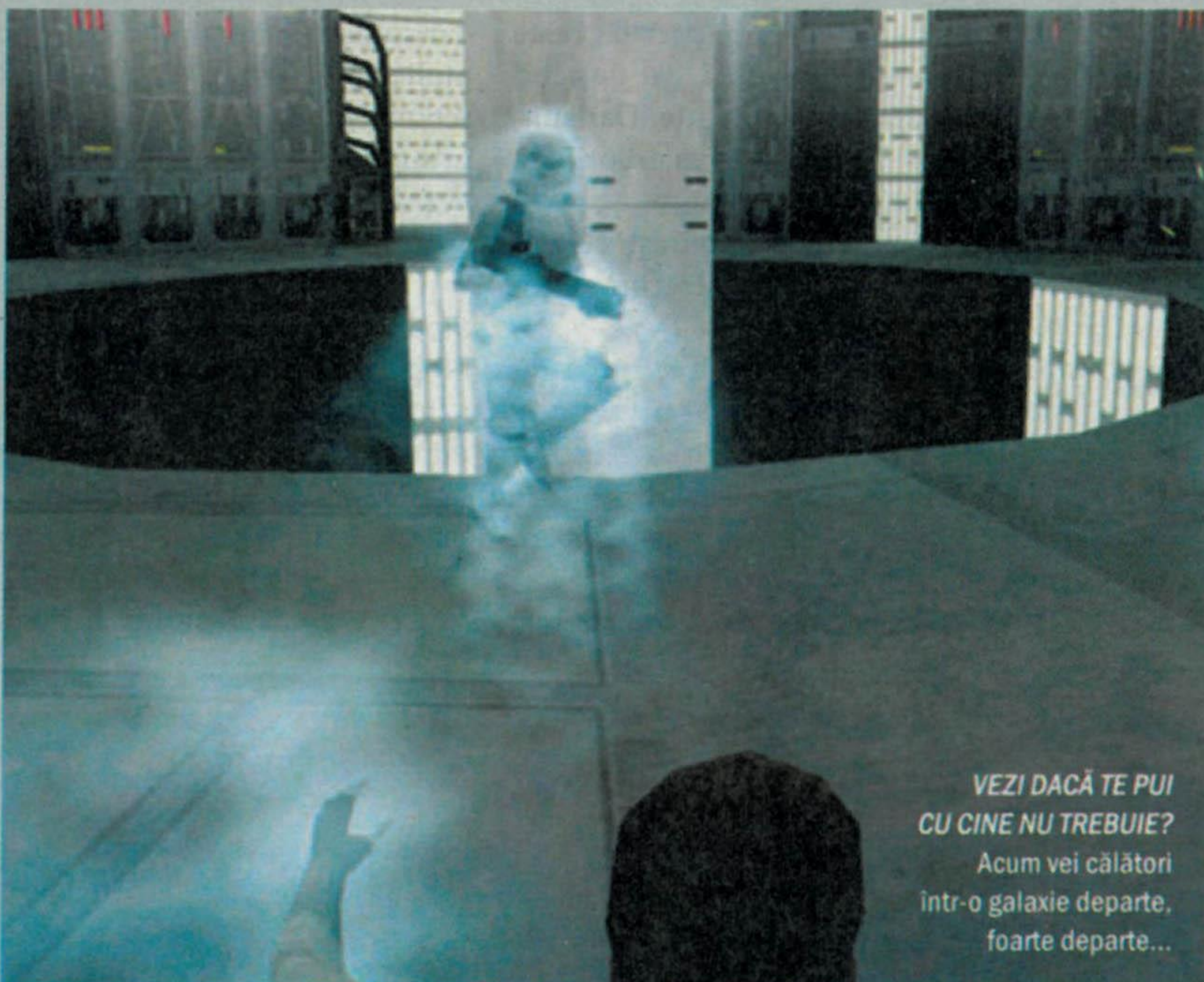
asemenea atac.

Jedi Pull

Foarte practic pentru a putea colecta armele de la o distanță sigură, sau pentru a atrage persoane. Adversarii fugari nu mai au nici o șansă.

Jedi Push

Contrarul celui de mai sus: obiectele sau viețuitoarele sunt practic catapultate. Jedi Push vă poate salva viața virtuală dacă sunteți înconjurat în luptă.



VEZI DACĂ TE PUI
CU CINE NU TREBUIE?
Acum vei călători
într-o galaxie departe,
foarte departe...

HAI DECI VADER
NU E CU VOI?!

Probabil din cauza
stării de necesitate
se circulă în grupuri
de câte patru.

acțiunea jocului Jedi Outcast. În peste 20 de misiuni veți intra în pielea lui Kyle Katarn și folosiți Forța de partea rebelilor.

La 13 ani după filmul Return of the Jedi, Imperiul încă nu e complet distrus și se înarmează mai abilitat ca înainte. Pentru a elimina pentru totdeauna partea negativă a Forței, veți scoate adversarii din cele mai îndepărtate găuri de vierme ale Galaxiei.

Între lupte, misterele
asigură varietatea.
De multe ori nu se pot
rezolva **decât**
cu ajutorul
îndemânărilor Jedi.

Unele culise sunt cunoscute, de exemplu Yavin 4, din care Luke Skywalker & Co. au atacat Steaua Morții în Episodul 4: A New Hope, sau incomodul sistem Hoth.

Celelalte sunt născociri ale fanteziei producătorilor. În ambele cazuri, producătorii au reușit să transpună atmosfera de basm SF Star Wars.

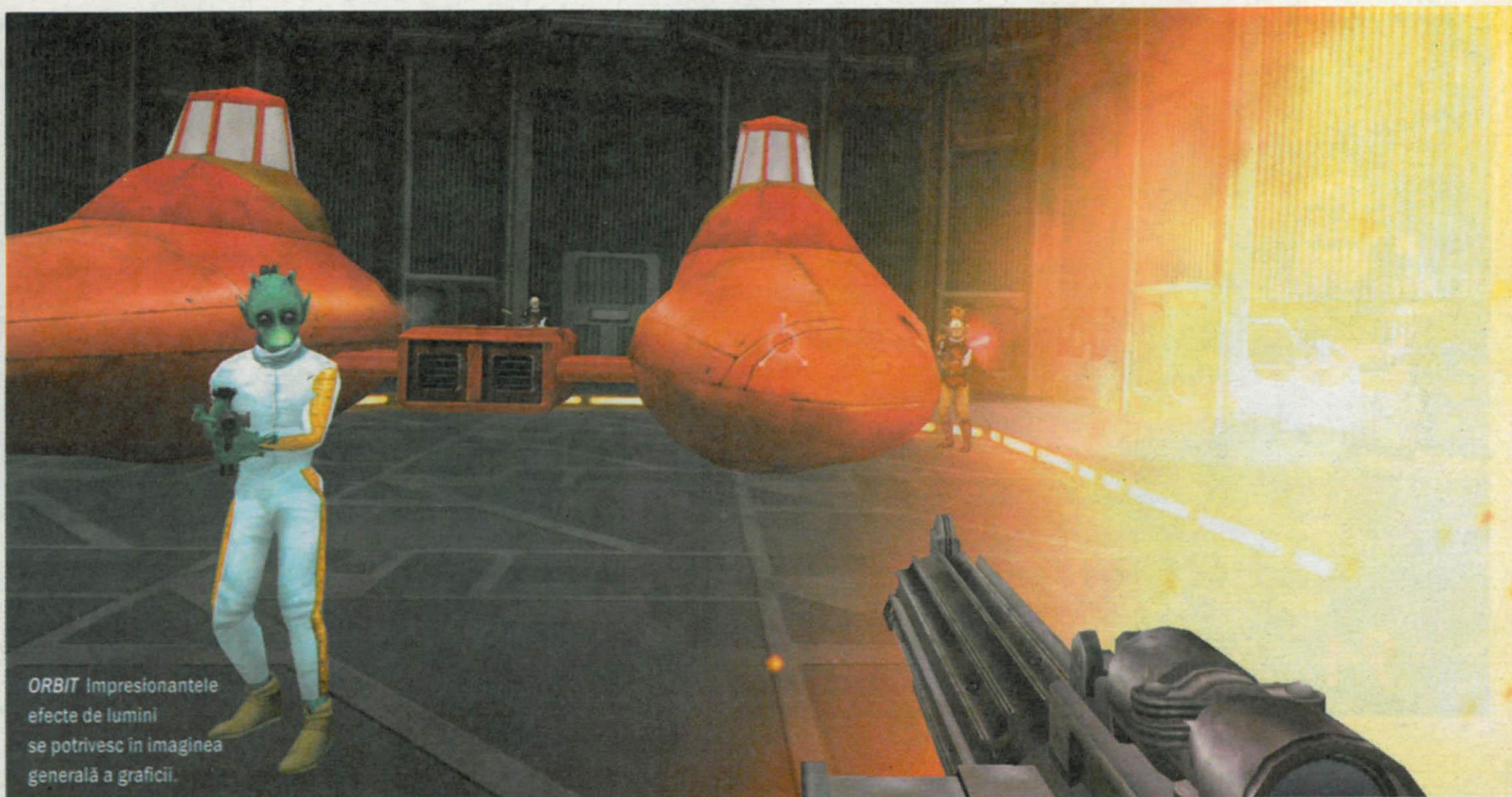
Într-un hangar al rebelilor stau câteva X-Wing-uri, care sunt întreținute de sârguincioșii droizi.

Din păcate, încă nu toate nivelurile jocului sunt atât de populate, iar aranjamentele clare și exacte geometrice sunt cam sterile. Dar acestea nu sar în ochi atunci când lumea jocului e populată de creaturi cu intenții prietenoase sau vrăjmașe.

Raven Software (Soldier of Fortune 2, Star Trek: Voyager -



STAI CĂ MI DAU LACRIMILE!
În timpul duelurilor se aud
melodii în stilul tipic
universului Star Wars.



ORBIT Impresionantele efecte de lumini se potrivesc în imaginea generală a graficii.



PRIMUL ADVERSAR Văd că știi trucul cu aruncarea sabiei. Ia hai încoace să-ți arăt o convertire rapidă, negativule!



Elite Force) a integrat diferite personaje secundare, care îi furnizează lui Katarn informații, îi dau indicații și ponturi și se lasă periodic chiar recrutați pentru luptă. Designerii nu au făcut încă publice informații exacte în acest sens.

Cert este însă că Jan Ors - cunoscut din prima parte - va participa din nou la aventura galactică.

E destul de răspândit și zvonul că Luke Skywalker va apărea în joc și va intra în luptă de partea voastră. Mostrele de comportament a coechipierilor și adversarilor se bazează pe rutina din **Star Trek: Voyager - Elite Force**. Au fost eliminate slăbiciunile cunoscute, de exemplu poticnelile la trepte sau ciudatul mod de a-și găsi calea.

În misiuni vă puteți bucura deci de un ajutor de încredere și nu mai trebuie să dădăciți pe nimeni.

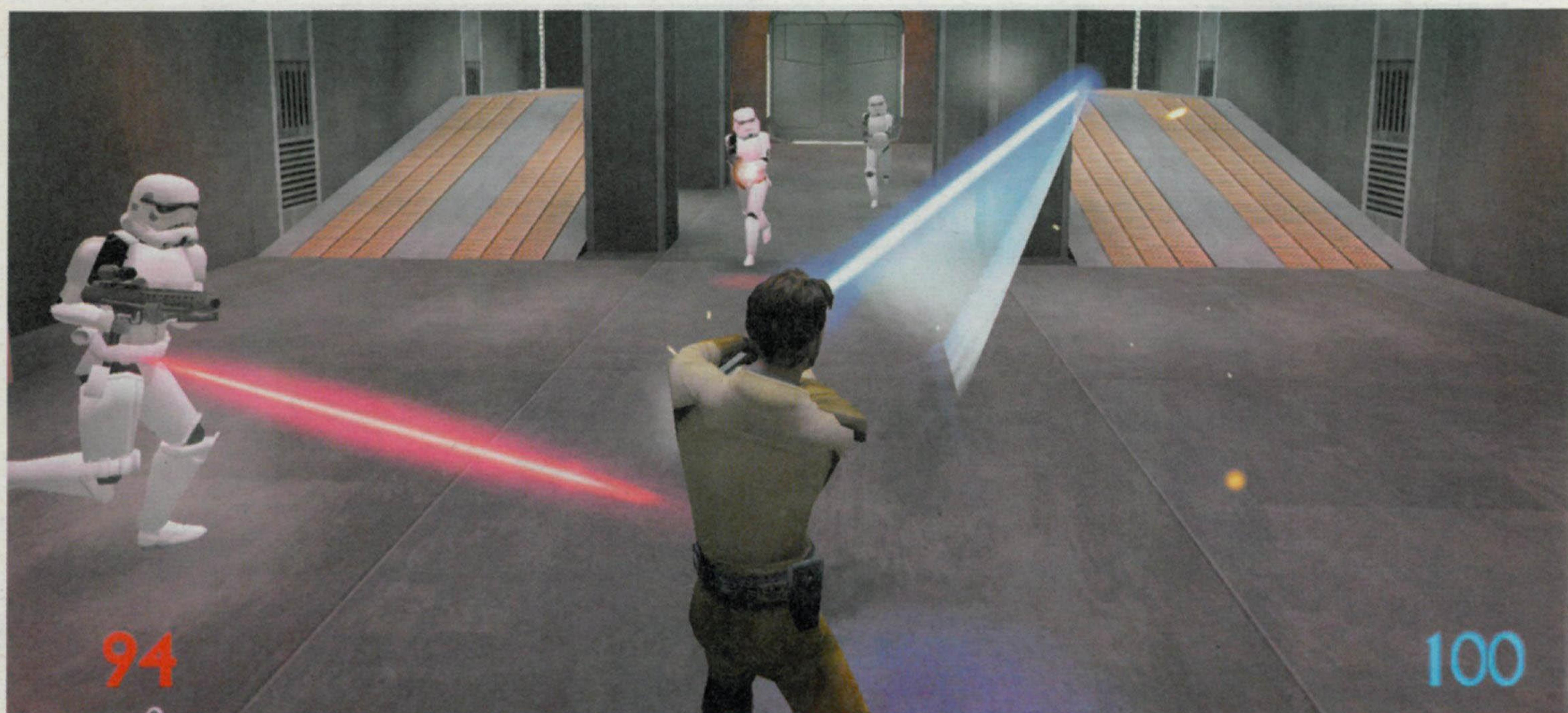
Totuși trebuie să fiți precauți, căci jocul e presărat cu „scripted events”. O anumită acțiune declanșează unul sau chiar mai multe evenimente.

În cel mai simplu caz, story-ul se derulează în continuare într-o secvență intermediară, iar în cel mai rău caz vă treziți în mijlocul unei situații fără scăpare. Atunci trebuie să vă gândiți bine, căci unul din nenumăratele mistere ale jocului vrea să fie descifrat de voi.

Simplele ghicitori cu comutatoare sunt excepții, de multe ori vă ajută puterile Jedi.

FIDEL STILULUI

Nivelurile sunt făcute în stilul tipic Star Wars și par puțin cam sterile.



VINO MAI APROAPE!
Hmmm... nu mă vezi cu ochi buni, așa-i? De unde zici că vii? Poți să chemi un prieten sau facem fifty-fifty...

Va mai exista posibilitatea de a arunca sabia laser ca un bumerang prin peisaj, pentru a o recupera cu ajutorul Forței. Așa puteți distruge pilonii unui pod, pe care în mod normal nu i-ați fi atins, sau veți deschide calea spre următoarea zonă.

Controlul lui Jedi Outcast se orientează puternic după shooter-urile tipice.

Ca o specialitate, puteți schimba în orice moment perspectiva între 1st și 3rd person. E bine să utilizați ultima variantă atunci când vă jucați cu sabia laser. Astfel

puteți aprecia mai bine distanțele și aveți o imagine mult mai bună a mediului înconjurător, în așa fel încât veți nimeri adversarii cu această armă plină de simbol și nu veți pierde timpul făcând găuri prin aer.

Animațiile de luptă extrem de

**MY NAME IS KYLE,
KYLE KATARN**

Să vă citesc drepturile? Tot ceea ce expediati poate fi folosit împotriva voastră.



fine vă vor delecta privirea.

Pentru a face ca mișcările să pară cât mai naturale, producătorii au lucrat cu Motion Capturing și tehnologia proprie - GHOU (Soldier of Fortune 2) - care a fost dezvoltată între timp.

Dacă loviți unde trebuie, prin decor vor zbura membre, însă totul e mai degrabă lipsit de sânge și pare, datorită atmosferei SF, mai puțin realistă decât în partea a doua a lui **Soldier of Fortune 2**.

Nu veți putea trece însă prin toate situațiile doar cu sabia laser. De aceea mai dispuneți de vreo zece arme care sunt dotate cu un mod de foc primar și unul secundar.

Arbaleta Wookiee, setată pe normal, azvârle o minge de ener-

gie, iar pe secundar trage mai multe proiectile dirijate. Cu cât țineți mai mult apăsată tasta corespunzătoare, cu atât mai multe proiectile energetice sunt aruncate după adversar.

Animațiile de luptă rafinate și mișcările naturale delectează ochiul.

Puternic îmbunătățitul engine Quake 3: TA realizează efecte minunate, întreaga redare a luminii fiind prelucrată special pentru **Jedi Outcast**. Faptul că **Jedi Outcast** are atuuri și în modul multiplayer e o chestiune de onoare pentru experții de acțiune de la Raven Software. Până la ora actuală e sigur că va exista Capture The Flag precum și două variante de Deathmatch.

Pe lângă cunoscutul „fiecare contra fiecare”, producătorii planifică un mod în care duelanții se bat doar cu săbiile laser.

Nu este încă sigur dacă comunitatea se va ocupa de realizarea map-urilor și modurilor proprii: Lucas Arts e cunoscută pentru promovarea strictă a drepturilor de autor la Star Wars, astfel încât o liberalizare în acest sens pare puțin probabilă. Încă nu se știe dacă va fi inclus și un editor de nivel.



PRIMA IMPRESIE

*Oricât de mult aș sta pe gânduri, nu știu ce ar putea ieși prost la **Jedi Outcast**. Producătorii sunt profesioniști, tema e de succes, gameplay-ul zguduie. Mă bucură mai ales duelurile cu săbiile laser în modul multiplayer.*

CIPRIAN COROIANU

Producător Raven Software
Termen aprilie 2002

CLASIC

O înclăștare Deathmatch nu are voie să lipsească din **Jedi Outcast**.





Ghost Recon

Urmașul lui Rainbow Six aduce cu sine mai multă acțiune, **controlul direct în locul planificării prealabile și areale outdoor** în locul spațiilor interioare.

Rainbow Six a făcut deliciul a horde întregi de gameri, dar a fascinat și militari ai US Army. Primul dintre shooterele tactice le-a plăcut unor generali de armată atât de mult, încât producătorii de la Red Storm au fost invitați la Fort Bragg unde li s-a făcut o prezentare a sistemului Land Warrior al echipei Delta Force (cunoscută deja din diverse filme ca unitate specială pentru operațiuni secrete). Cu dotarea de computere de care dispun, peste câțiva ani soldații americani vor putea să schimbe informații utile direct pe câmpul de bătălie și să planifice intervențiile. Acest lucru le-a provocat tinerilor de la Red Storm ideea pentru noul proiect: **Ghost Recon**. "Ghost Recon se diferențiază de Rainbow Six și Rogue Spear mai ales în cinci domenii", explică pentru PC Games designerul-șef Brian Upton. "Întâi de toate, jucătorul comandă o unitate spe-

cială a armatei americane în locul trupeii antiteroriste. În al doilea rând, hărțile nivelurilor au fost plasate outdoor. În cel de-al treilea rând, avem o interfață complet nouă. În fine, am modificat sistemul de caractere și împărțirea armelor."

Fanii versiunilor precursoare nu trebuie să-și facă griji: și **Ghost Recon** se bazează pe același mixaj fascinant din planificare, lupte bogate în echipă și furișări abile. Asemeni versiunilor anterioare, controlați o trupă de forțe speciale într-o campanie lineară, cu 15 misiuni. De această dată, designerii

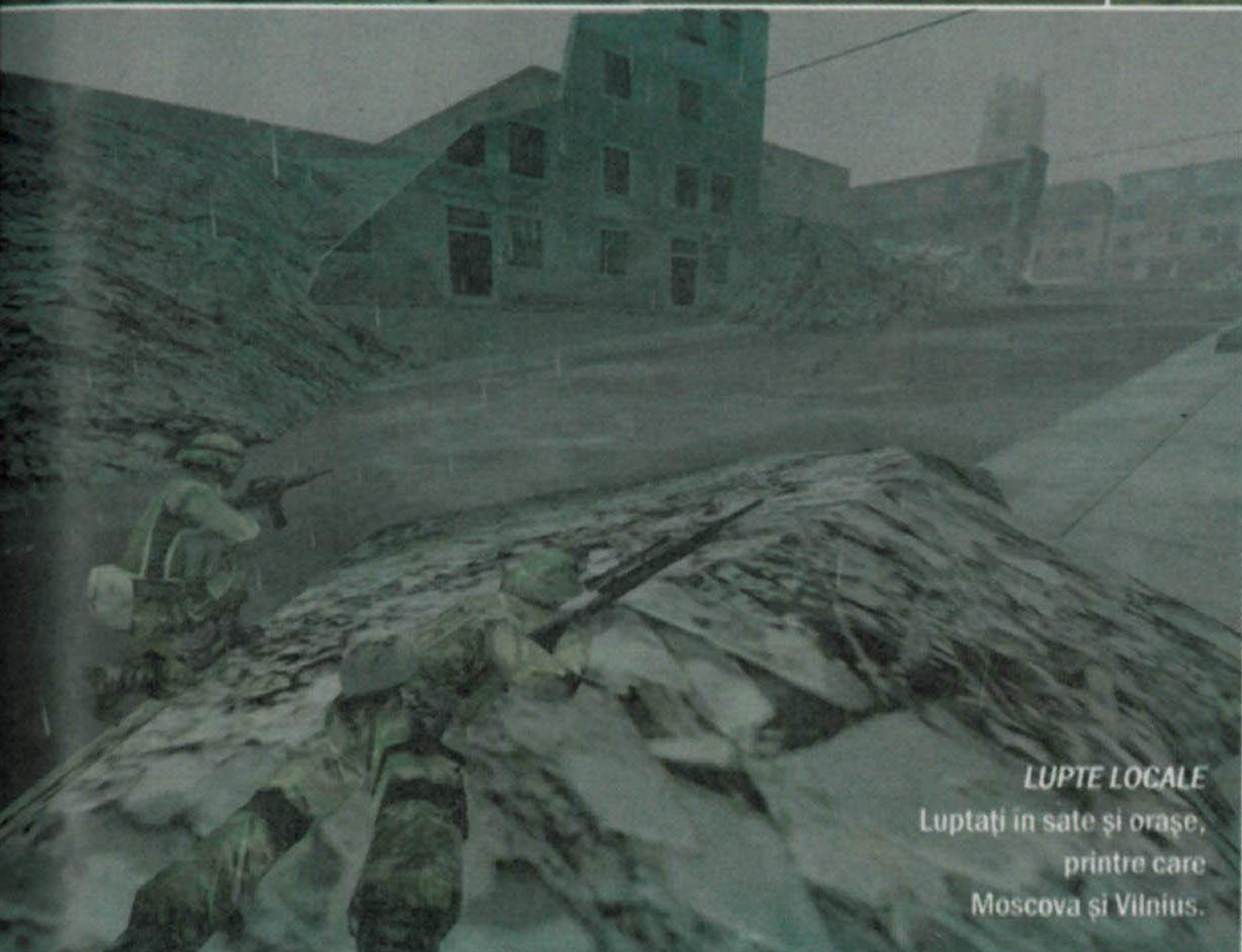
au mutat scena în Rusia, unde veți avea de a face și cu câțiva rebeli moscoviți. Că sursa principală își are sediul la Kremlin veți afla de abia după o bună bucată de timp. Chiar de la începutul primei misiuni veți observa și marea modificare apărută o dată cu noua versiune. În loc să tot planificați intervențiile ca până acum, veți hotărî direct în timpul jocului cum vor trebui să acționeze camarazii voștri. Pe câmpul de luptă vi se alătură până la șase soldați - în trei echipe - controlați de calculator. Acestora le trasați pe hartă punctele pentru itinerar, acțiunile care



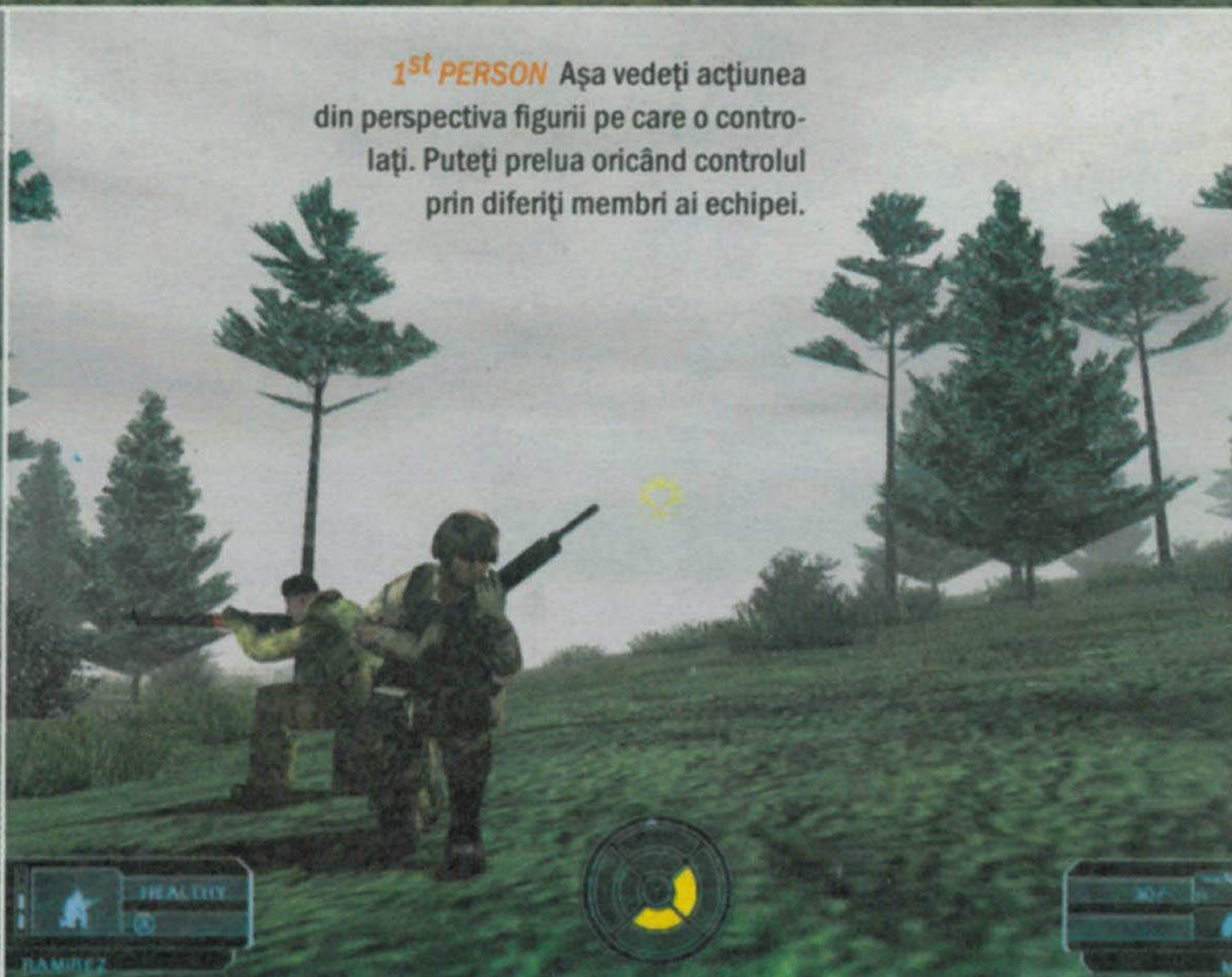
DETALIU Graficienii au pictat 100 fețe diferite, astfel că fiecare soldat are o înfățișare particulară. Observați bogăția detaliului la uniformă și la armă.



SOVIETSKAIA... PAGADI!
Numai cu panzerfaust puteți opri tancurile sovietice. Dacă omul moare, misiunea e pierdută.



LUPTE LOCALE
Luptați în sate și orașe, printre care Moscova și Vilnius.



1st PERSON Așa vedeți acțiunea din perspectiva figurii pe care o controlați. Puteți prelua oricând controlul prin diferiți membri ai echipei.

trebuie întreprinse și țintele. Astfel echipei A îi puteți ordona să cerceze teritoriul din est și să se miște pe cât posibil nevăzută, pe când echipa B va executa foc de acoperire, iar echipa C va pătrunde pe ruta vestică.

Va mai fi câte un pod de aruncat în aer, altul va trebui apărat, mai eliberați câte un pilot prizonier sau mai curățați câte un teritoriu controlat de adversar.

Designul misiunilor promite un amestec bun între experiențele deja trăite și derularea liberă a jocului. O veste bună: deoarece intervențiile durează de astă dată cu mult mai mult, puteți salva oricând doriți. Mai există și un soi de radar care vă indică direcția aproximativă către următorul soldat dușman.

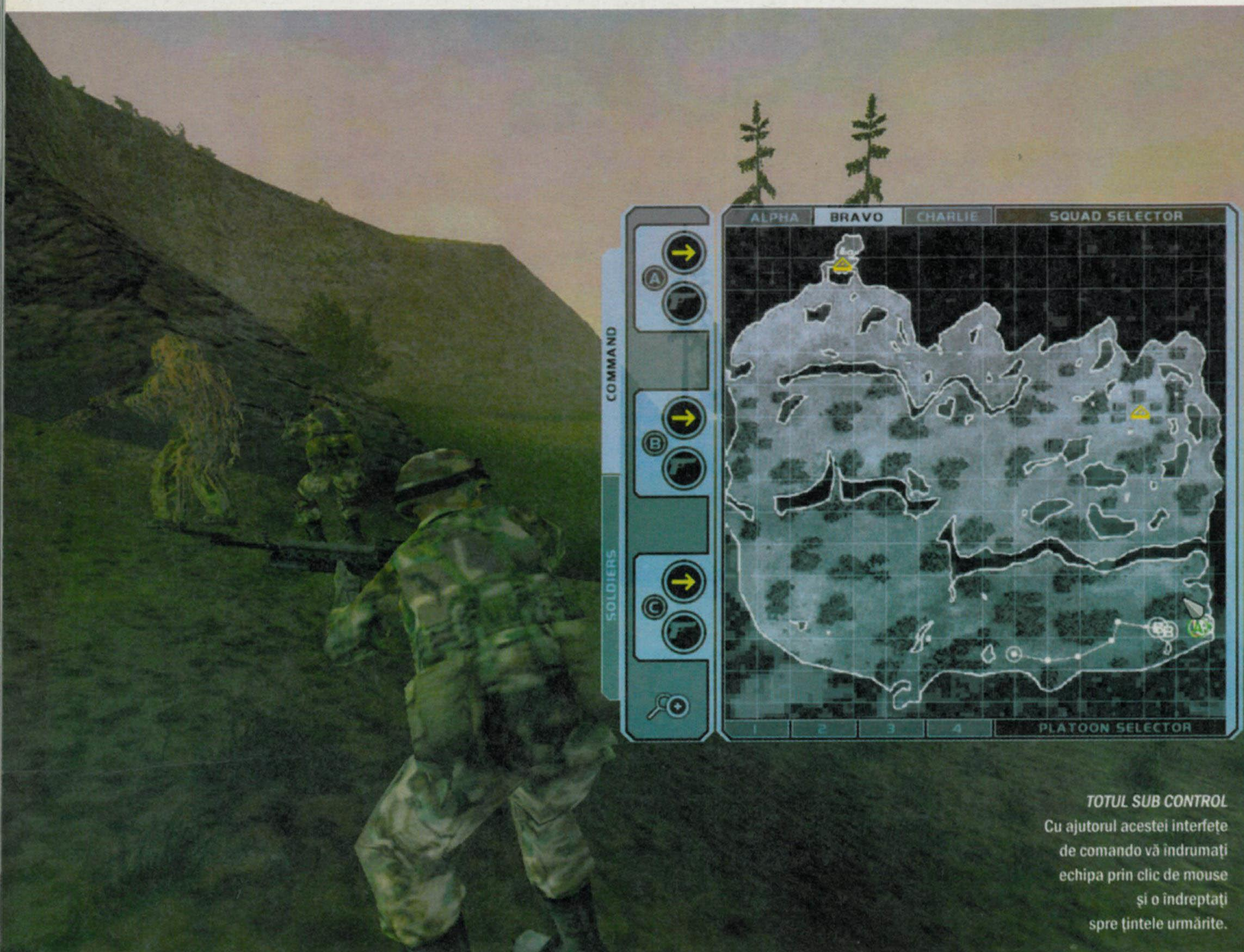
Fetele și băieții din echipe posedă fiecare în parte valori ale caracterului cum ar fi siguranța ochirii și explicarea manevrei. La rândul lor, aceste valențe se îmbunătățesc de la o misiune la alta - în cazul în care trupeții supraviețuiesc. Hotărâți singuri cine intră în

Și Ghost Recon vrea să fie la fel de realist precum au fost predecesorii săi. Doar acolo unde e vorba de plăcerea jocului, designerii se cam ascund după deget.

echipă. Veți putea alege între marines, care folosesc arme de foc și aruncătoare de grenade pentru a vă asigura spatele, MG-Protectors pentru acoperire cu foc de armă și experții în explozibil care se descurcă cu C4 la fel de bine ca și cu tancul și, în cele din urmă, sniperii, pentru care lichidarea adversarului este floa-

re la ureche chiar și de la distanțe mari. Specialiștii vi se alătură doar atunci când încheiați misiunile cu rezultate bune. De exemplu, veți dispune de Peter Munz, specialist german în MG-uri, a cărui MG 3 este cu mult mai puternică decât arma standard a soldatului obișnuit. Iar lituaniana Astra Valinsky aduce cu sine carabina sovietică.

Vechiul engine al jocului a fost aruncat peste bord de către producători. Nu mai făcea față zonelor outdoor, explică Upton: "dacă voiam să părăsim spațiul închis, designerii de nivel trebuiau să umble cu tot felul de tricks." Noul engine se descurcă foarte bine cu un kilometru și jumătate de hartă. Aveți parte de păduri întinse, dealuri, vârfuri de munți, efecte ale



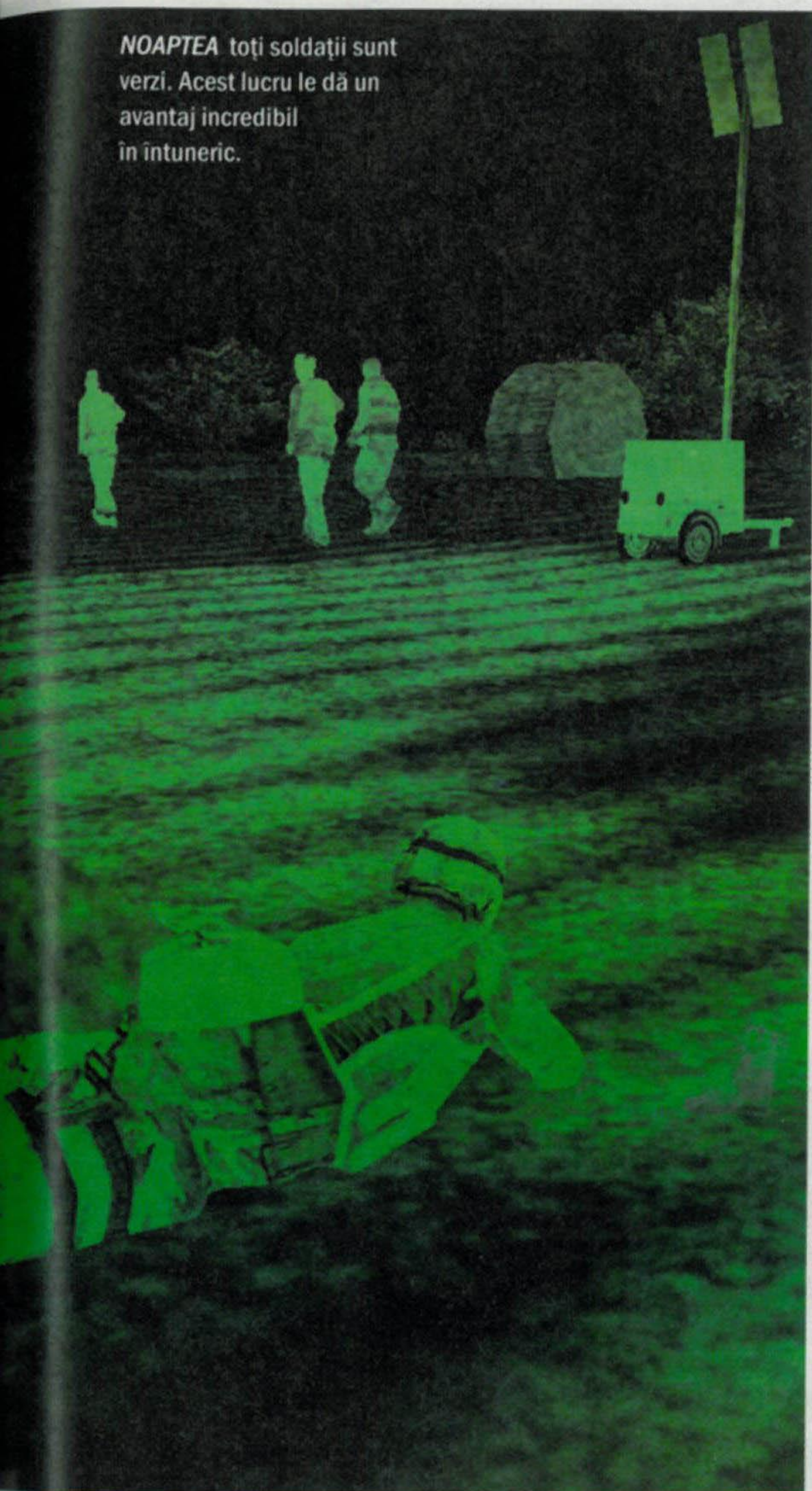
TOTUL SUB CONTROL
Cu ajutorul acestei interfețe de comando vă îndrumați echipa prin clic de mouse și o îndreptați spre țintele urmărite.

Ghost Recon vs. Operation Flashpoint

Operation Flashpoint al celor de la Codemasters este încă regele neînvins al shooterelor tactice. Poate să-l detroneze Ghost Recon? Iată în cele ce urmează o comparație între cei doi concurenți.

	Ghost Recon	Operation Flashpoint
Scenă	Echipa Special-Forces este trimisă în 2008 în misiuni de luptă împotriva teroriștilor din vestul Rusiei. Mai târziu, aceștia luptă de partea trupelor rusești guvernamentale.	1985 devine dintr-un război rece unul fierbinte atunci când renegații sovietici ajung pe insula imaginară Everon. De partea armatei americane avem invazia, iar mai târziu atacul aerian și terestru, care stau la baza planului de cucerire.
Trupe	Trupa de comando constă din infanteriști. În echipă există grenadier, specialiști în utilizarea MG, a explozibilului. Blindatele se află exclusiv de partea adversă.	Începi ca simplu infanterist, iar mai târziu devii comandant de pluton. În alte misiuni luptați în rolul sabotorului, al pilotului de elicopter sau avion de luptă și chiar în calitate de comandant.
Arme	Pe de o parte, standardul actual al armatei (M-16A2), pe de alta muzica viitorului (OICW). Există și MGs ușoare, mine și grenade, dar nu există arme devastatoare.	Pe lângă fostele arme NATO puteți folosi și armele sovietice dar și armamentul greu (tancuri de apărare, elicoptere de atac). În plus există o serie de autovehicule civile.
Comando	Harta direct în joc. În mod alternativ puteți face uz de tastatură pentru scurt timp, pentru a împărți sarcini.	Pentru controlul acestora, tastatura folosită în combinație cu mouse-ul sunt standard, iar harta se folosește mai rar. La început nu este ușor să te descurci cu meniul, însă cu timpul devine obișnuită.
Misiuni	Un mixaj foarte diferit între atac și apărare. 15 intervenții de câte 45 până la 60 de minute.	Per pedes, în tanc sau în avion vă aflați pe drum între 20 și 45 de minute în fiecare din cele 40 de misiuni.
Tehnică	Un engine grafic complet nou, animații geniale, areale exterioare imense, fond sonor realist.	Schelet grafic bine dezvoltat, hărți uriașe, toate dau un efect destul de învechit. Doar figurile sunt realizate la marea artă.

NOAPTEA toți soldații sunt verzi. Acest lucru le dă un avantaj incredibil în întuneric.



vremii precum ceața și ploaia și, desigur, sate, orașe mici și alte construcții în care cu siguranță puteți și pătrunde.

Foarte bine realizată este animația dintre prieten și inamic. Soldații se aruncă în acoperire lăsându-se ușor pe vine, își schimbă rapid încărcătoarele, trec prin apă și ajung în locul planificat. Împreună cu un sunet potrivit, se ajunge la o lume a jocului cu mult mai vie decât ați avut parte în Operation Flashpoint.



PRIMA IMPRESIE

Sună din nou alarma pentru iubitorii de shootere tactice. Ne vom scufunda în universul lui Tom Clancy, de data aceasta însă cu trupe speciale ale armatei americane în misiuni chiar în bârlogul ursului: Rusia.

Campania singleplayer promite amestecul corespunzător dintre realism și plăcerea de a juca. În multiplayer vom avea parte de Deathmach și Cooperative cu până la 36 de jucători.

CIPRIAN COROIANU

Producător Red Storm
Termen 6 decembrie 2001

PC Games noiembrie 2001



fm
MIX
Bucuresti
100.6
fm

HONG KONG Ți-am spus să-mi aduci un sake și tu vii cu gașca? Ce, vorbim chineză aici?

Soldier of Fortune 2



Adversarii din prima parte erau carne de tun. Urmașul capătă viață prin **adversarii bogați în pixeli** care sunt acum mult mai dibaci.

Adevărații eroi ai revolverului se numesc John: John Wayne, John McClane - sau John Mullins. În rolul soldatului, ultimul salvează lumea de teroriștii care vor să împrăștie un virus. Actual, nu-i așa? În viața normală, personajul principal se confruntă cam cu aceleași ostilități: călătorește prin regiunile de criză, împarte pumni cu dărnicie și pune capăt conflictelor prin forța armelor. Experiența sa este baza pentru dez-

voltarea lui Soldier of Fortune 2.

Ex soldatul le împărtășește designerilor de la Raven Software la persoana întâi (Star Trek Voyager - Elite Force) despre ce este vorba în jocul de-a soldatul.

Realismul este punctul forte a lui Soldier of Fortune 2, care se apropie astfel de un shooter tactic.

Uciderile pe bandă rulantă cu care ne-a obișnuit versiunea precedentă nu dispar definitiv și confruntarea cu teroriștii se petrece destul de des. La început aceștia sunt răii dintotdeauna (comuniștii sovietici), pe parcursul jocului urmând să apară alte grupuri tradiționale: teroriști

islamici aliați cu traficanți de droguri, amici cu mafioții care aparțin unei organizații de pedofili, rasiști, mizerabili și puturoși... cine vrea, să mai adauge. Aceștia se strecoară rapid și ies cu nerv la atac.

În luptă se folosesc chiar de cadavre pentru a se apăra. E macabru, dar realist. Brutalitatea e zugrăvită la modul cel mai deschis pe monitor: părți despicate ale corpului, sânge și animații în momentul uciderii - această supradoză înfricoșătoare nu va reuși să pătrundă în unele versiuni europene.

Tehnologia GHOUL e cool; în prezenta versiune face posibilă

COLUMBIA Dimineata devreme, ceața-i lipită de drum. Mai târziu veți simți și mirosul de praf de pușcă.

SAY CHEAT! Din ciclul "arma cu lunetă te face omletă".

5x

BUTTERFLY Na, acum am crescut mare și știu să trag și din elicopter.

apropierea de realitate. Grație numeroaselor zone de țintă puteți să zburați adversarilor chiar și arma din mâini, să-i faceți incapabili de luptă, sau pur și simplu să-i mântuiți expediindu-i rapid pe lumea cealaltă printr-un headshot.

Grenadele prinse la cingătoare sau chiar ochelarii de soare explodează pe adversari, dacă sunt țintiți cu exactitate. Veți face aceasta cu un M4 și un AK-74, care sunt obligatorii într-un război.

Diferitele obiecte din dotare sunt și din punct de vedere grafic, ba chiar al uzului, copiate foarte bine din realitate.

În funcție de misiune luați în rucsac dotarea corespunzătoare: arma cu lunetă pentru misiunile în care este nevoie să vă strecurați, aruncătorul de grenade pentru lupta de front, cuțitul și aparatul pentru vedere nocturnă pentru intervențiile secrete la adăpostul întinericului.

Și pentru că un război nu se poartă între patru

pereți, pentru **Soldier of Fortune** engine-ul **Quake 3 TA** a fost îmbunătățit pentru diferitele arealuri deschise. Luptați în scenarii outdoor din Columbia, Hong-Kong sau Rusia. Înăuntru, lupta se desfășoară de regulă în clădiri militare, închisori, spitale sau chiar deasupra trenurilor sau pe vapoare.

Acțiunea este dominată de experiențe fierbinți: adversarii aruncă grenade, răstoarnă mese, elicopterele trag, iar exploziile declanșează reacții în lanț.

Dacă nivelurile nu sunt trecute cu brio, jocul poate totuși să continue: căci printr-un generator de hazard pot fi

realizate în câteva secunde noi hărți.



PRIMA IMPRESIE

Raven propune un engine grafic relativ de avangardă, cu care a acumulat o certă experiență. Spre sfârșitul anului vom putea merge la promenadă în scopul nobil de a împrăștiia alegri hoarde de dușmani, fericiți să știm că, o dată în plus, grație lui John Mullins - mult mai carismatic în joc decât în realitate - lumea va putea dormi liniștită.

CIPRIAN COROIANU

ProducătorRaven
Termen noiembrie 2001



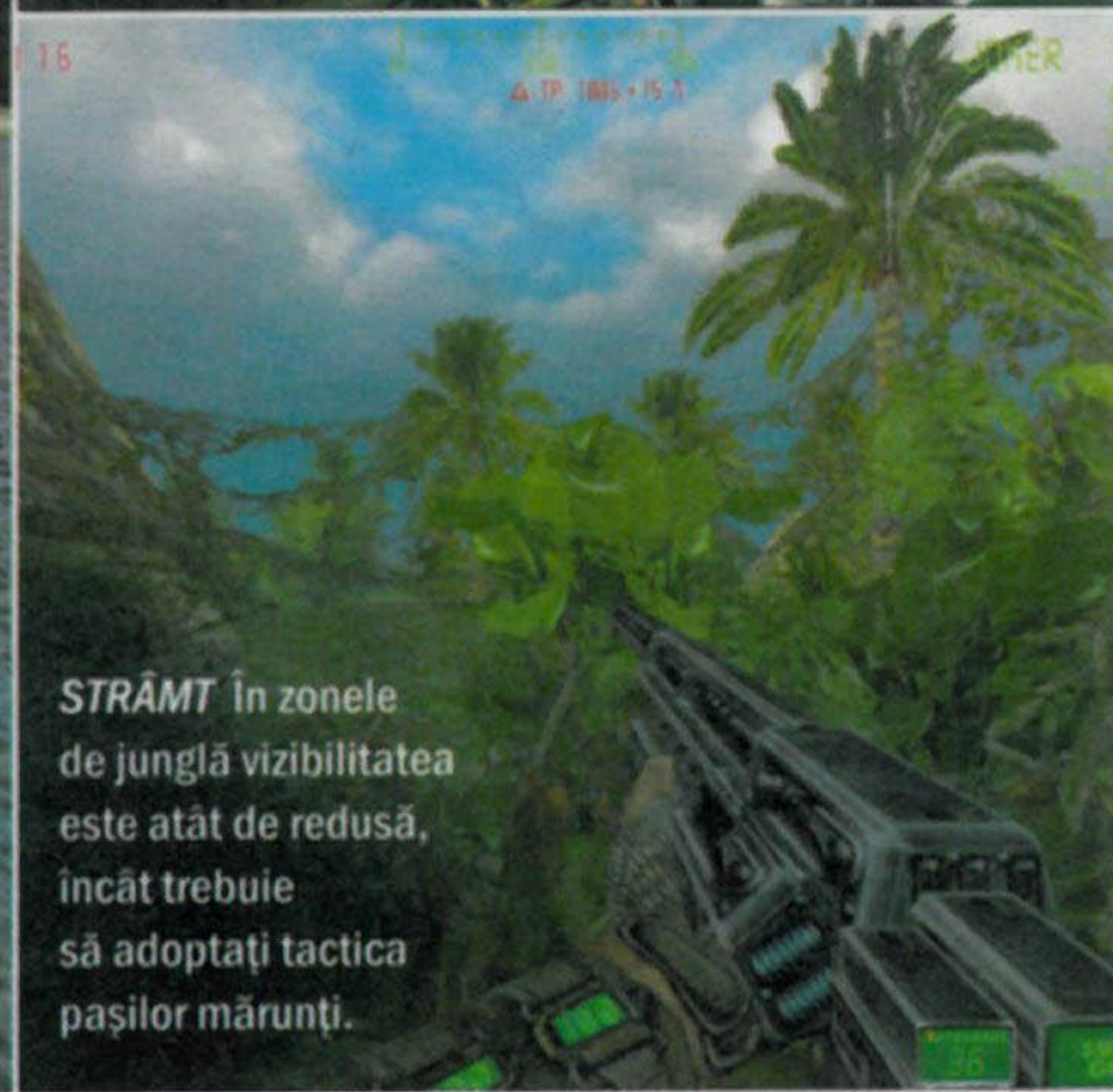
Codename: Outbreak



FRONTAL Arma e rapidă și foarte utilă în luptele de aproape. Însă în cele de la distanță e absolut inutilă.



DA' ȘTIU CĂ AI CRESCUT CEVA!
Sălbăticia îți rezervă surprize de proporții.



STRĂMT În zonele de junglă vizibilitatea este atât de redusă, încât trebuie să adopți tactica pașilor mărunți.

Subiectul tipic al filmelor anilor '90! Un meteorit amenință pământul, radiază totul în jur și transformă oamenii în zombie. **E nevoie de o intervenție în forță.**



STAI AȘA, MITTELULE! Nu știi că n-ai voie să fumezi în post?

Rușii care au realizat Cossacks nu se pot abține să anunțe un nou titlu: Codename: Outbreak. Jocul mizează pe acțiunea convențională 3D, pe care o amestecă cu elemente tactice din Operation Flashpoint: culcat-drepti, salt înainte, deschideți focul, totul în echipă.

Scenele sunt constituite din câteva niveluri indoor, apoi un areal exterior în care se face remarcat engine-ul grafic: din depărtare se văd siluete care sunt de fapt patrulă inamice.

Dacă stai pe un deal sau într-un boschet poți elimina adversarul ușor, folosindu-te de arma cu lunetă.

Te poți năpusti pe front cu armele mai rapide, cu aruncătoare de grenade și lasere.

Acționați la liberă alegere și hotărâți tot atât de liber dacă să atacați noaptea sau ziua.

În fiecare din cele în total 14

misiuni descoperiți câte un soldat prietenos de partea voastră.

De exemplu, Martin trage precis, însă stă prost la capitolul atletism și este mai încet decât Hax care e sprinten ca o căprioară și duce-n spate mai ceva ca un asin.

Moment vesel: dacă doriți, camaradul preia pentru voi partea ajutorului electronic, fiindcă toate misiunile pot fi rezolvate în modul multiplayer.



PRIMA IMPRESIE

Sunt curios să-i văd pe alienii ăia hidoși care vin să transforme iubiiții noștri semenii în tot felul de mutanți. În comparație cu Operation Flashpoint, cerințele tactice au fost reduse și acțiunea a fost împinsă în față. Arată și mai bine. Sper să nu ne dezamăgească designul.

CIPRIAN COROIANU

Producător GSC Game World
Termen noiembrie 2001

ADVENTURE

RTS | Adventure

Ultima a înviat

O firmă daneză cunoscută sub numele de Peroxide și două grupuri de fani lucrează, independent una față de cealaltă, la noi versiuni gratuite pentru părțile mai vechi ale lui **Ultima** - suportate de Origin, conform spuselor acestora. Prima, cea de-a cincea și cea de-a șasea parte vor fi readuse la viață

în imagini 3D. Toți cei care se gândesc cu nostalgie la "vechile timpuri bune RPG-ului" pot să se bucure. În vreme ce peroxide dezvoltă pentru **Ultima 1** propria rutină grafică, cele două echipe vor să folosească minunatul engine grafic de la **Dungeon Siege**.

Cine dorește să joace cele trei

remake-uri va trebui să-și salveze pe hard originalul **Ultima** și **Dungeon Siege**.

Termene sigure pentru terminarea proiectelor nu există încă. Informații detaliate și noi locuri pentru job-uri găsiți pe Internet la www.peroxide.dk, www.u5lazarus.com și www.laymeduck.com.



Povestiri din criptă



Criptic Studios nu este încă prea cunoscut dar lucrurile se vor schimba repede. Jucul **City of Heroes** ia cu asalt un univers neglijat de jocurile video (vă mai amintiți **Powermage?**), cel al super-eroilor. Să ne imaginăm un oraș gen New York, în care intrăm în pielea unor

super-eroi la alegere! Sunt prevăzute toate soiurile de accesorii, de la armură la controlul gândurilor, ca și o varietate de costume extravagante, culori ale pielii, părului... Pe scurt, o lume fantastică pentru care sperăm măcar la un demo cât de curând.



Cai pentru Everquest

După cum a informat Sony, noul add-on suplimentează **The Shadows of Lucin** cu populația din **Everquest** și animale folosite. De exemplu, cai cu care puteți călători mai repede decât perpedes și, în plus, aveți un avantaj în lupte din cauza înălțimii.

Detalii cu privire la Might & Magic

James Dickinson de la 3DO mărturisește: pentru grafica continuării tradiției acestor serii va fi folosită o variantă a engine-ului Lithtech - la fel ca și la titlurile de acțiune **Legends of Might & Magic** și **No One Lives Forever**.

Alone in the Dark, filmul?

Este posibil ca jocul de la Infogrames - **Alone in the Dark** - să cunoască o adaptare pentru cinema de către Dimension Film. Lucrările la proiect au început. Detaliile sunt necunoscute încă, în afara faptului că filmul va pune în scenă doi anchetatori ai supranaturalului (vă amintește ceva?) pe o insulă invadată de creaturi monstruoase.

BAROMETRU

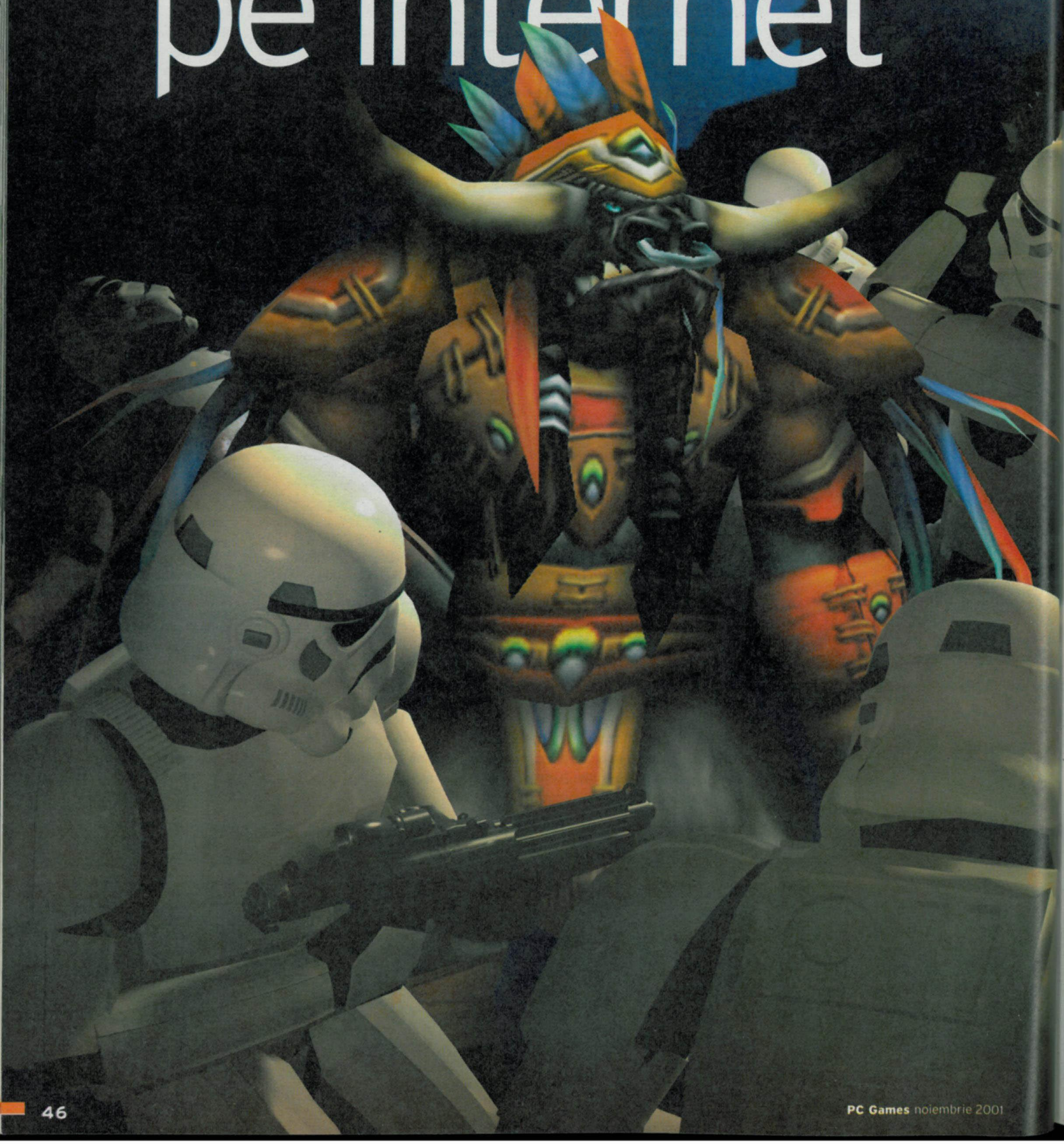
Cele mai așteptate jocuri de adventure și RTS ale cititorilor PC Games:

- 1 **Neverwinter Nights**
RPG | mai 2002
Virgin Interactive
- 2 **Dungeon Siege**
RPG | februarie 2002
Microsoft
- 3 **Pool of Radiance 2**
RPG | a apărut
Ubi Soft
- 4 **Runaway**
Adventure | a apărut
Dynamics Multimedia
- 5 **Divine Divinity**
RPG | decembrie 2001
CDV
- 6 **Star Wars: Galaxies**
Online RPG | martie 2002
Sony
- 7 **Elder Scrolls 3: Morrowind**
RPG | decembrie 2001
Bethesda Softworks
- 8 **Neocron**
Online RPG | noiembrie 2001
CDV
- 9 **Shadowbane**
Online RPG | decembrie 2001
Swing Entertainment
- 10 **World of Warcraft**
Online RPG | necunoscut
Vivendi Universal

Avanpremieră | Online RPG



Bătălie pe Internet





GÂNDITORUL
Grafica din World of Warcraft e impresionantă. La fel și inteligența personajelor.

La ECTS în Londra, Blizzard a lansat torpila: **proiectul secret e un RPG online, într-un univers Warcraft.** Însă nici concurența nu moțăie...

RPG-urile online sunt ultimul răcnet. Se poate spune că, momentan, sunt atât de hip, încât fiecare producător care se respectă se ocupă de producerea unui joc de acest gen. Acest lucru nu miră pe nimeni deoarece în topul genului se află **Everquest**, care poate să anunțe deja 400.000 de jucători. Cu taxa lunară de 10 dolari aceștia umplu bine vistieria celor de la Sony.

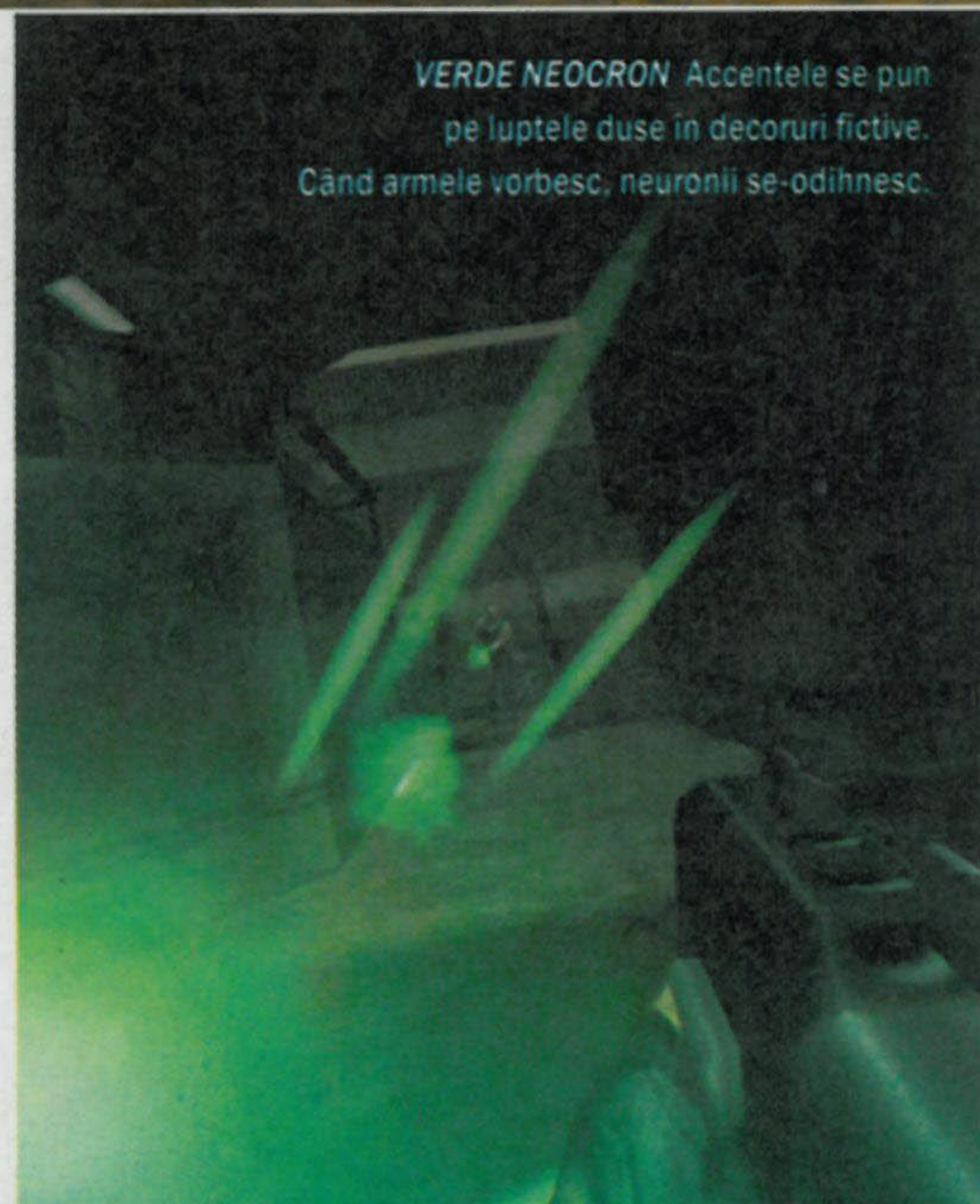
În jungla noilor apariții te descurci foarte greu, așa că ar fi timpul să vă prezentăm trei proiecte interesante.

Blizzard a ținut multă vreme în șah curiozitatea comunității. Motivul interminabilelor speculații a fost proiectul secret al producătorilor adunați în jurul lui Bill Roper. De **Diablo 3** sau chiar de o a doua parte a lui **Starcraft** se vorbea deja. Nimeni nu a mai crezut, după blocarea aventurii **Warcraft**, că Blizzard s-ar arunca din nou pe teren minat. Însă surpriză! Bebelușul se numește **World of Warcraft** și se pregătește să fie un RPG online. Cum suntem deja obișnuiți de Blizzard, primele screenshot-uri sunt așa, ca să te zgâiești la ele, detaliile privitoare la derularea jocului

fiind ținute în mod decent secrete.

După bătălia decisivă pe care va trebui să o purtați anul viitor cu **Warcraft 3**, lumea Azeroth se scufundă în Chaos. Desigur că eroul nici nu-și poate închipui un alt fel de peisaj și așa pătrundeți direct în joc.

Până în prezent sunt certificate trei rase: oameni, orci și taurieni. Urmează și altele ca și diferite clase de profesii. Se pare că cel puțin o parte din aceste clase vor fi apropiate lui **Warcraft**. O mare problemă a jocurilor actuale din sistemul online este așa numitul downtime, în care nu jucați în mod activ, ci stați, mai mult sau mai puțin plictisiți, pentru a aștepta să se regenereze mana, respectiv hitpoints, sau pur și simplu așteptați oprirea corabiei.



VERDE NEOCRON Accentele se pun pe luptele duse în decoruri fictive. Când armele vorbesc, neuronii se odihnesc.



LOCUIEȘTI CU PĂRINȚII? Everquest ne impresionează prin gameplay, grafică și, mai ales, prin prezențe provocatoare.

Cele trei nominalizări în comparație

	World of Warcraft	Neocron	Star Wars Galaxies
Producător	Blizzard	Reaktor Media	Verant
Termen	Încă necunoscut	noiembrie 2001	martie 2002
Seting	Fantasy	Dark Future	Science-Fiction
Rase	Până în prezent 3	Nu	8
Clase	Necunoscut	4	Nu
Autovehicule	Necunoscut	Da	Da
Construcția clădirilor	Da	Da	Da
Quest-uri individuale	Da	Da	Da
Server european	Da	Da	Da
Costuri pe lună	Necunoscut	cca. 10 USD	cca. 10 USD
Online	www.blizzard.com/wow	www.neocron.com	www.starwarsgalaxies.station.sony.com

MĂINILE SUS!

Nu e vorba de jefuirea unei bănci. Domnul din imagine s-a supărat pur și simplu pentru că nu primise ketchup la hamburger.

LAND OF DROIDS În Star Wars Galaxies puteți achiziționa droizi bine cunoscuți de pe marele ecran.

Dacă vreți să comunicați cu R2D2, trebuie să vă procurați un fluier.

TE DOR DINȚII, PUIȘOR?

Pornirile umanitare nu-și au rostul în fața acestei creaturi. Lichidați-o!

La **World of Warcraft**, luptele orientate pe acțiune vor face în așa fel încât pauza de cafea să fie amânată pe mai târziu. Blizzard însă ne mai rămâne dator cu niște detalii referitoare la aceste aspecte. Vor fi și unii care nu vor considera că pot să înceapă ceva cu acest pachet fantasy.

Dacă aceste hobby-uri caraghioase vi s-au părut întotdeauna suspecte și dacă în cazul termenilor „Auenland” v-ați gândit la droguri halucinante, atunci Lucas Arts are câte ceva pentru dumneavoastră.

Star Wars Galaxies este un RPG online, care își are protagonistul în Luke Skywalker și va fi - asemănător lui **Ultima Online** - fără sisteme împărțite în clase. Indiferent că veți juca în rol de Wookiee sau Mon Calamari, toate cele opt clase dețin aceleași dotări și caracte-

ristici și pot exercita orice profesie.

La modul general, **Star Wars Galaxies** dorește să vă deschidă libertăți neînchipuite. Pe lângă propriile autovehicule, clădiri și fabrici, jucătorii pot înființa orașe și chiar baze stelare.

Cu toate că RPG-urile online „nu sunt încă mai mari decât pantofii pentru copii”, se pare că odată cu **Diablo** iese la iveală un Trend care să treacă peste jocurile RPG „normale”.

În vreme ce mulți producători se laudă cu tot soiul de noi features, un grup de producători se dă puțin înapoi și renunță la prea multe umpluturi în favoarea acțiunii mai puțin complicate. **Neocron** e un astfel de exemplu. Într-un setting interesant, gen **Dark Future**, jocul combină elemente clasice RPG de la Reaktor Media cu ego-shootere captivante. Dacă aveți deci destule quest-uri și finetuning pentru caracterele pe care le controlați - recrutate de la patru clase - vă puteți oferi un Deathmatch incitant alături de un camarad.

Siguranța voastră de a lovi ținta nu depinde însă doar de îndemânarea cu care folosiți mouse-ul, ci și de skill și cele 24 de clase de arme. Apartamentele și autovehiculele vin să completeze această lume.

Mai multă hrană Online

Momentan se află în producție mai mult de 20 de RPG-uri Online. Cine să le joace pe toate? Voi, desigur. Și ca să vă formați o imagine, vă prezentăm cele mai importante jocuri, pe lângă **World of Warcraft & Co.**



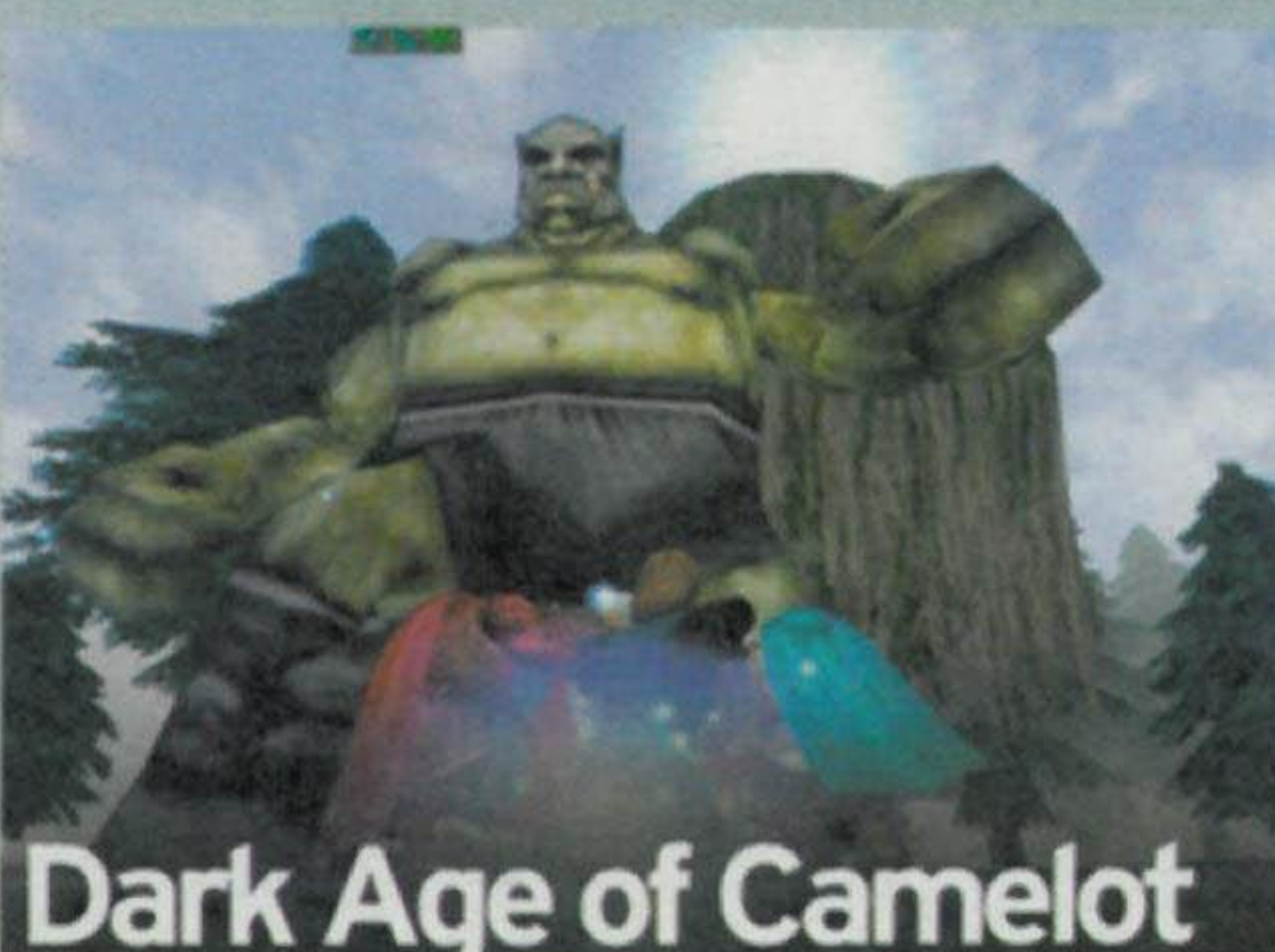
Shadowbane

Bătăliile desfășurate pe scena Evului Mediu, realizate de către cei de la Wolfpack Studios, oferă printre altele: orașele pot fi conduse de către jucători și, la nevoie, pot fi asediate. Păcat că mai trebuie să așteptați până la începutul lui 2002.



Horizons

Producătorii au blocat orice tip de informație despre minunea de complexitate a lui Artefact Entertainment. Momentan nu se mai știe nimic nici despre termenul de lansare.



Dark Age of Camelot

Producătorii de la Mythic au hotărât să se ia de Everquest și să transpună principiul de joc în legenda regelui Arthur. Vom vedea luna aceasta dacă au reușit.



Asheron's Call 2

Strigătul de luptă al celor de la Microsoft se pare că nu se poate dezlănțui încă. Cei de la Turbine păstrează o tăcere de criptă.

THRUSTMASTER®

Play with reality!

STEERING WHEELS

360modena
PRO Racing wheel



JOYSTICKS

TOP GUN
★
AFTERBURNER
JOYSTICK



GAMEPADS

FireStorm
DUAL POWER
GAMEPAD



www.thrustmaster.com

UNIC REPRESENTANT: **UBI SOFT SRL**
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro



Pool of Radiance 2

IZVORUL MINUNILOR

Pe parcursul jocului găsiți niște lăcașuri care servesc ca puncte de prim ajutor.

Remake-ul clasicului RPG e ca și gata. Tocmai momentul potrivit pentru a analiza **interesantul mod multiplayer.**

Să-i fi povestit în 1988 unui jucător de **Pool of Radiance** că într-o bună zi va putea avea parte de măcelul de monștri chiar împotriva unui prieten de-al său, probabil că acesta ar fi considerat că îi lipsește cel puțin o doagă. Ceea ce era considerat în acea perioadă science-fiction, acum e aievea.

Cu toate că modul multiplayer apare între timp și în RPG-uri, genul

se mișcă totuși destul de greu în această privință.

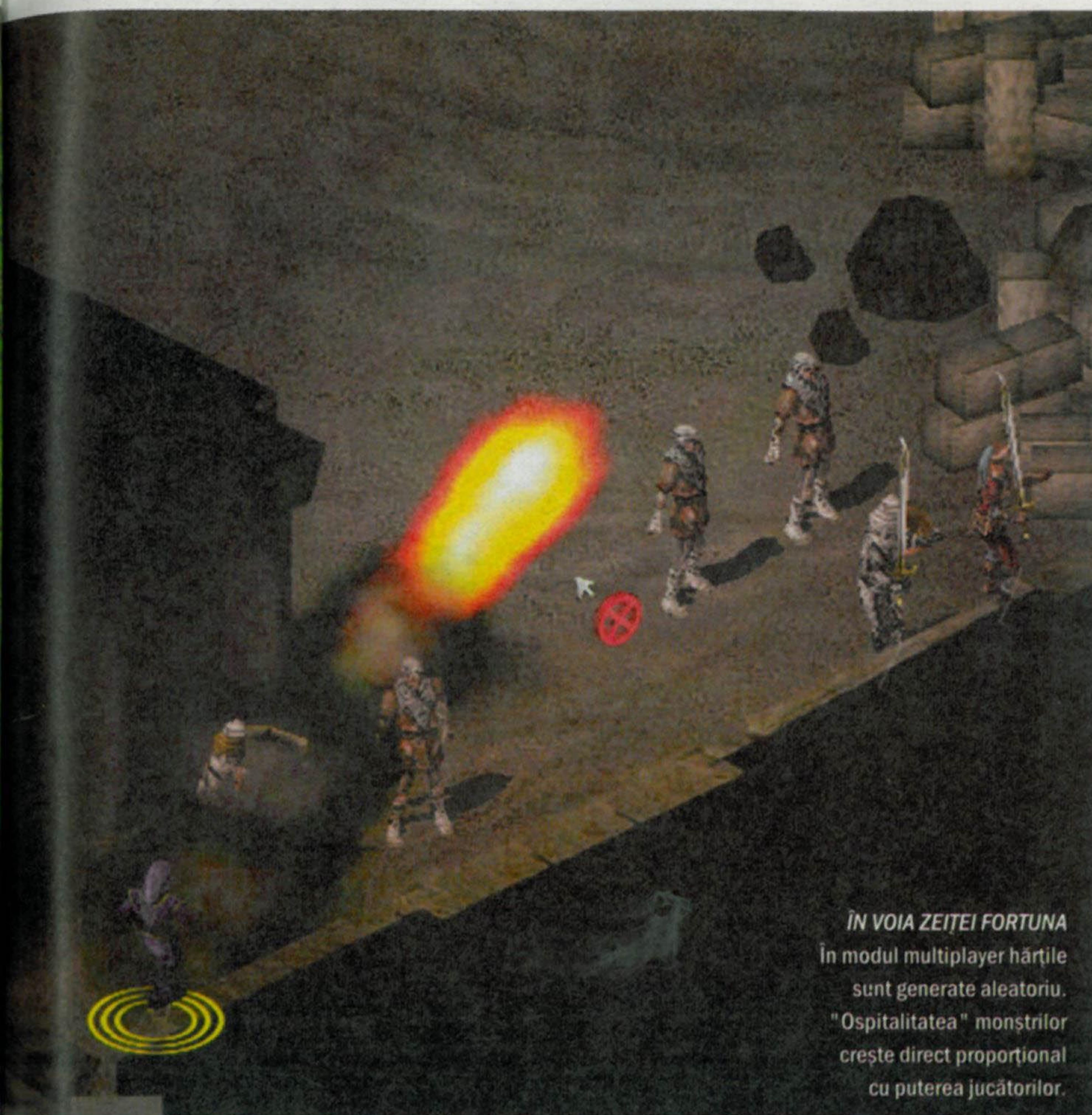
În vreme ce fascinația unor jocuri ca **Diablo 2** apare tocmai în bătăliile online, clasicul RPG parcă șchioapătă, încercând să nu piardă teren. Poveștile epice din **Baldur's Gate** se lasă convinse foarte greu de LAN party-uri. Ei bine, exact în acest punct insistă producătorii lui **Pool of Radiance 2**.

În modul singleplayer, noua

MINGEA DE FOC este o vrajă tipică sistemului de reguli AD&D. Acest cadou inedit este improșcat de vrăjitor cu o măiestrie nemaîntălnită.



SISTEMUL AUTOMAP este foarte util, mai ales când mai mulți jucători caută cu lumânarea înțeleștările, adică în modul multiplayer.



ÎN VOIA ZEITEI FORTUNA
În modul multiplayer hărțile
sunt generate aleatoriu.
"Ospitalitatea" monștrilor
crește direct proporțional
cu puterea jucătorilor.

versiune se bazează pe sistemul clasic bine cunoscut, însă varianta multiplayer aruncă la coș tot ceea ce nu are de a face cu factorul satisfacție de joc. De exemplu story-ul, care oricum este indiferent majorității celor ce se aruncă în joc online. Și nu pentru că toți ar fi prea leneși ca să mai stea să citească, ci fiindcă, dacă e s-o luăm din perspectiva modului multiplayer, nu prea are sens ca

cinci jucători să aștepte în timp ce un al șaselea poartă o discuție (care se poate întinde pe parcursul a ore întregi) cu vreun NPC mai important. Spus de producători acest lucru sună cam așa: „în modul multiplayer al lui **Pool of Radiance 2** nu există nici un story, ci doar un mod de acțiune pentru jucător, adică să pună mâna pe armă și să trosnească câțiva adversari”.

În urma curei radicale susținute de Stormfront, dispăre chiar și dungeon-ul atât de reușit ca design. S-au gândit la faptul că nimeni nu dorește să alerge împreună cu prietenii prin aceleași dungeon-uri pe

care le-a cotobăit de unul singur până în ultimul colțișor? Urmarea redă niște sisteme de peșteri luate la întâmplare, așa cum ne-a obișnuit **Diablo 2**.

Caracterele din modul single-player pot fi transferate fără probleme în modul multiplayer, însă invers acest lucru nu este posibil. Pe măsură ce se înaintează în nivel, capacitățile monștrilor cresc. În mod consecvent crește astfel și șansa de a găsi o armă cu puteri speciale sau alte item-uri rare.

Sistemul de luptă rămâne neschimbat: cine se bazează pe lupte rapide scade durata turei la minim și totul se joacă deja la fel ca un action-RPG, ideal pentru dungeon-uri distractive.

Și ce rămâne în fine din toate acestea, din feeling-ul de RPG al modului singleplayer? Răspunsul e simplu: nimic, în afară de pura fascinație Hack&Slay, a necesității fierbinți de găsire a unor item-uri mai bune și dorinței de avansare în niveluri.

Acestea sunt exact motivele pentru care în lumea întreagă, zi de zi, un milion de oameni introduc în unitatea CD ROM **Diablo**.



PRIMA IMPRESIE

Încercarea celor de la Stormfront șchioapătă, însă are potențial. Jocul este reușit mai ales la capitolul multiplayer, unde producătorii lasă la o parte elementele fără nici un rost.

JÁCINT ERDEI

Producător Stormfront Studios
Termen a apărut

BOGAT ÎN EFECTE

Aproape fiecare vrajă are animația proprie. În imagine, clericul nostru încearcă să orbească un zombie - manevră destul de nefericită.





Morrowind

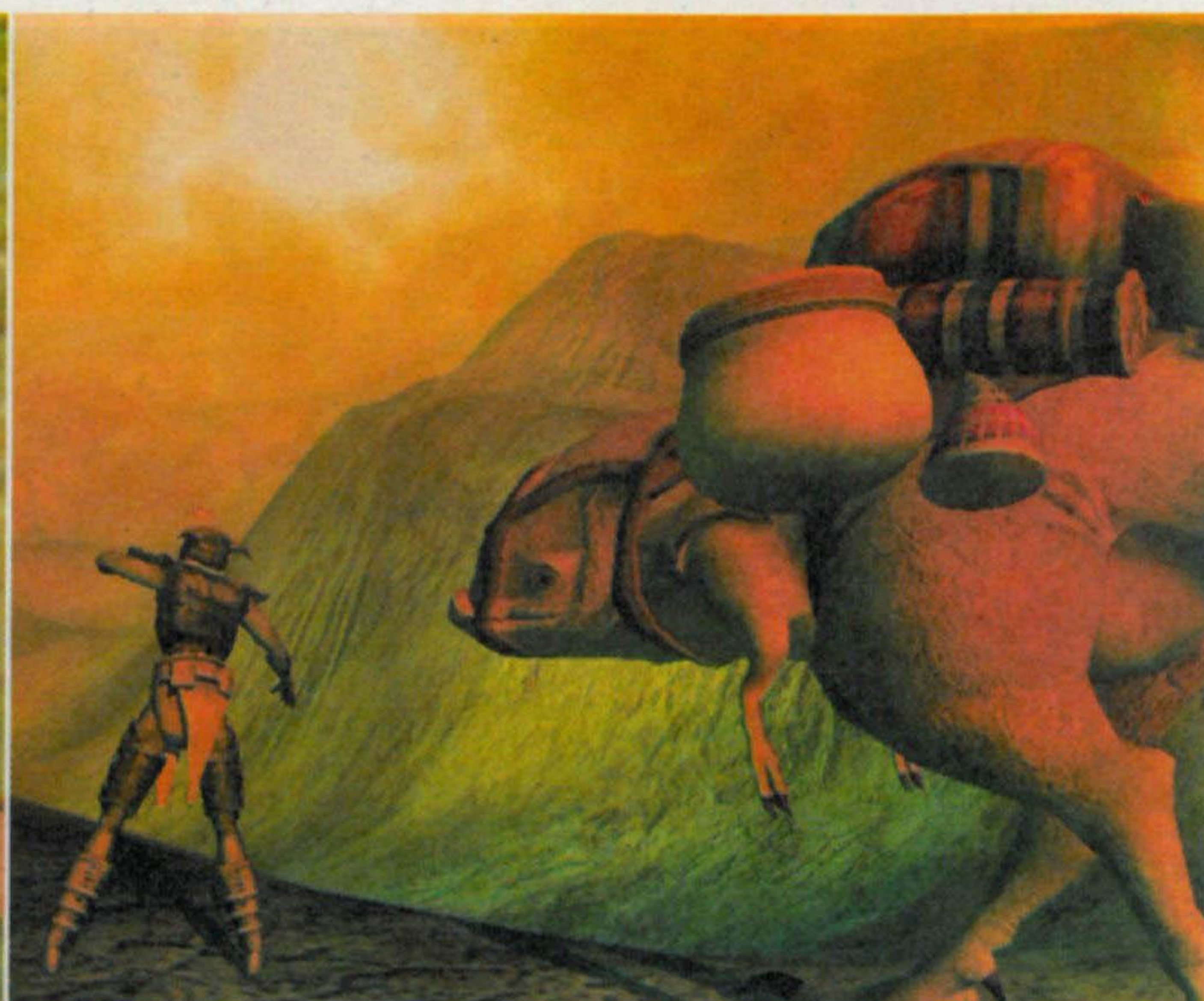
**Morrowind continuă
și perfecționează** calea deschisă de Daggerfall în 1996: libertate deplină de acțiune și modalități neînchipuite de interacțiune, într-o lume virtuală gigantică.

Cunoașteți Daggerfall? A doua parte a seriei Elder Scrolls creată de Bethesda a apărut cu cinci ani în urmă și a fost unul dintre cele mai ambițioase proiecte RPG la vremea respectivă. Din păcate nu s-a vândut prea bine din cauza repetatelor amânări ale termenului de apariție.

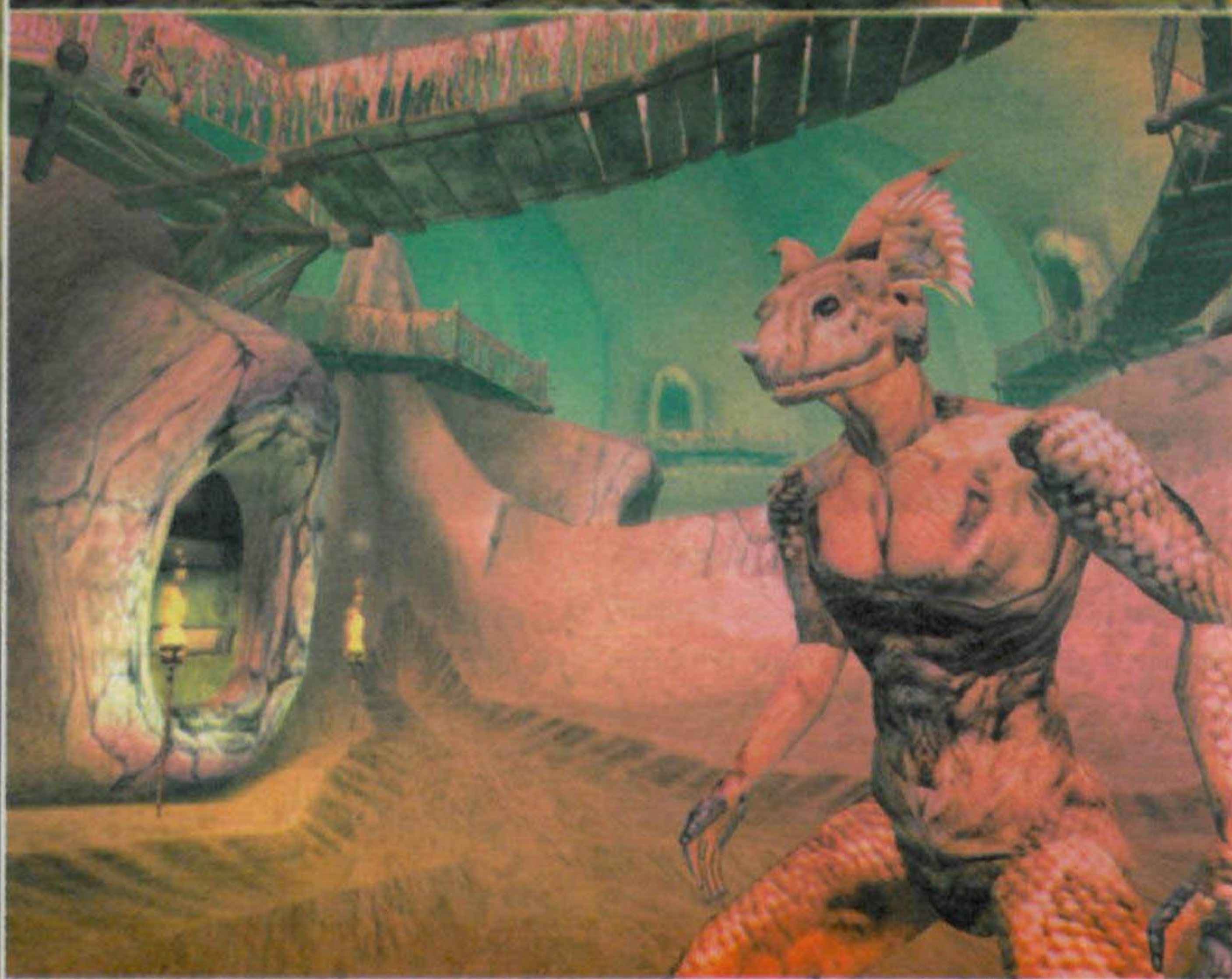
Lovitura de grație a fost dată de numărul record de bug-uri. Conceptul de bază rămâne însă în continuare foarte actual: un simulator de viață într-o lume fantastică. Morrowind încearcă să atingă ceea

ce Daggerfall din păcate a pierdut: jucătorii.

Scena spectacolului este mica provincie Morrowind. Aici se bat cinci clanuri pentru supremație, în timp ce un blestem suge viața din peisajul înconjurător. Chiar dacă termenul de „provincie” nu amintește de o lume mare și întinsă, arealul jocului are dimensiuni imense. 30 de orașe, 500 dungeon-uri și mai bine de 2.000 NPC-uri fac din această fâșie de pământ unul dintre cele mai cuprinzătoare peisaje din istoria RPG-urilor.

**DE CE SĂ CĂRAȚI?**

Animale de transport ca acesta întâlniți destul de des la suprafață. Nu se știe încă sigur dacă veți putea deține vreunul.



JUCABIL Astfel de creaturi nu întâlniți pe toate drumurile - reptilele fac parte din rasele cu care puteți juca.



BĂTRÂNEASCĂ Și NPC-urile se încing la bătaie. Dacă vă puneți bine cu vreunul, acesta vă mai ajută și la eliminarea unor adversari.

La precursor, majoritatea hărților au fost generate aleatoriu și, prin urmare, au fost foarte asemănătoare și monotone. La **Morrowind** producătorii au făcut îmbunătățirile necesare: orice peșteră, fie ea cât de mică, este realizată manual și diferită de celelalte dungeon-uri.

Nu puteți descoperi imensul peisaj decât prin intermediul unui singur personaj - dar acesta e valabil. Eroul se poate recruta din rândurile a 10 rase, din 21 de clase și, în cele din urmă, veți putea seta 27 de aptitudini.

De fapt, la o ofertă atât de bogată ar trebui să se găsească câte ceva pentru fiecare jucător, dar **Morrowind** nu ar fi același dacă nu ați putea să vă creați și propria clasă. Pentru aceasta alegeți dintr-o listă cu-prinzătoare atributele, le modificați și dați o denumire meseriei create de dvs. Cine și-a dorit întotdeauna un

PE PIATĂ Fiecare dintre cele 30 de orașe este realizat migălos și diferă de celelalte.



vânător de recompense sau o combinație între hoț și cleric, acum le poate avea.

Pe parcursul jocului se modifică atât personajul, cât și caracteristicile sale. Astfel, pentru fiecare lovitură primită de la un vampir sau vârcolac, există o mică șansă să vă preschimbați și dvs. într-o asemenea creatură malefică. În astfel de situații nu tocmai plăcute, alte jocuri ar reacționa afișând arhicunoscuta frază „Game Over”. Bethesda însă,

ca să evite neplăcerile, a integrat un mic simulator propriu. Ca vampir, valorile dvs. de caracter cresc enorm,

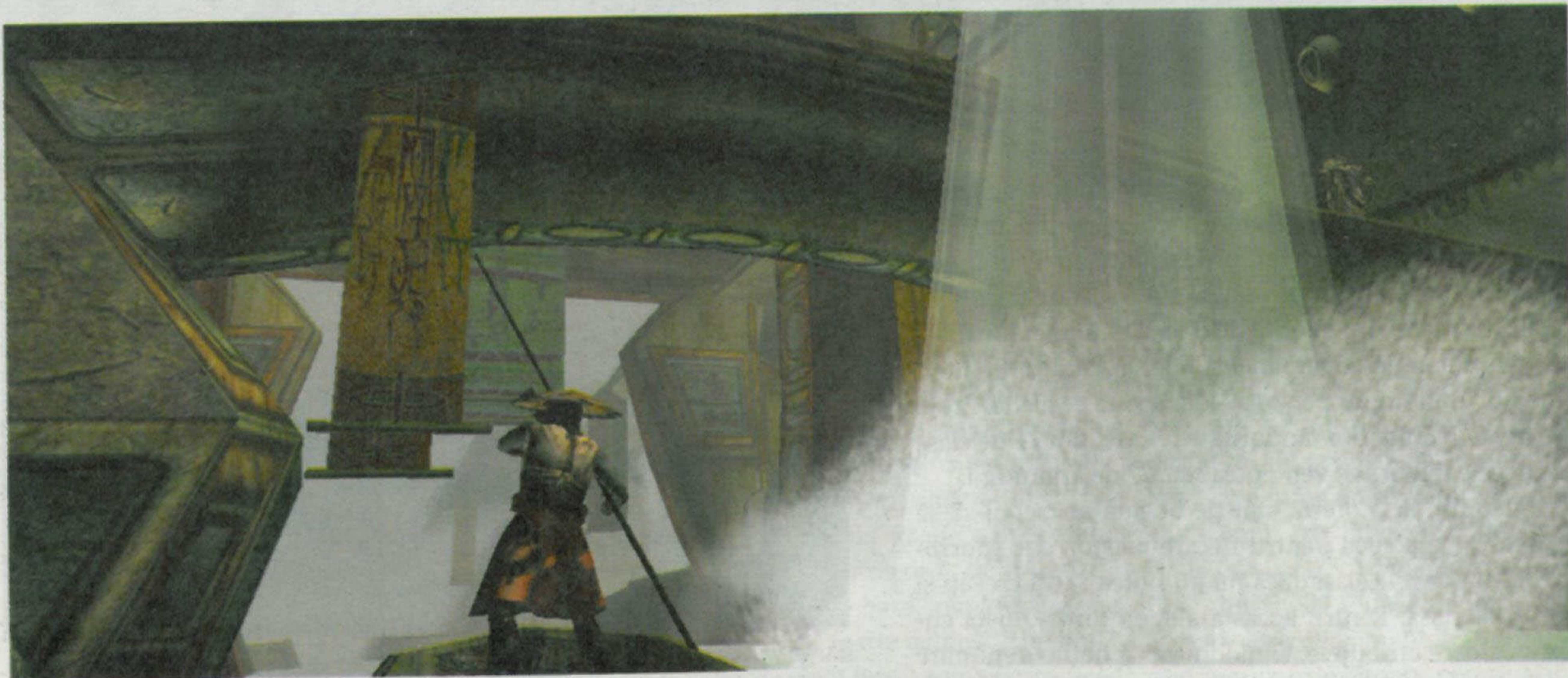
**30 de orașe și 500 de dungeon-uri
fac din Morrowind unul
dintre cele mai cuprinzătoare
jocuri RPG.**

puteți zbura și hipnotiza alte personaje, dar riscați să plătiți un preț enorm. Căci, după cum știți, vampirii

trebuie să consume cel puțin o dată pe zi sânge și sunt foarte vulnerabili la lumina soarelui.

Dacă ținem cont de faptul că doar o parte a jucătorilor va ajunge să vadă această ipostază, devine evident cât de posedați de detalii sunt cei de la Bethesda.

Dar nici cele mai cutremurătoare inovații nu ajută prea mult dacă povestea cadru e slabă. Pentru a evita un eventual eșec din cauza firului epic, story-ul din Morrowind



SALUTĂRI DE LA VENETIA Și în Morrowind puteți străbate canalele cu gondola. Apa e animată minunat.

CUPRINZĂTOR

Meniurile de inventar și de caracter se pot activa, dacă doriți, în ecranul de joc. Funcția de autopap vă ajută la orientare.



se desfășoară pe două planuri diferite în același timp: primul, cel de bază, prezintă evoluția blestemului, iar celălalt evoluția caracterului dvs.

Dacă doriți, vă puteți concentra întreg timpul asupra storyline-ului de bază, dar nu vă mirați dacă nu veți vedea decât jumătate din jocul propriu-zis.

Pe lângă rezolvarea misterelor legate de quest-ul principal, puteți

aborda și nenumărate misiuni secundare. Breslele vă ajută să luați parte la cât mai multe călătorii pline de aventuri. 15 astfel de bresle vă așteaptă serviciile, de la uniunea luptătorilor până la banda de hoți, astfel întreg spectrul lumii fantastice este reprezentat.

Breslele vă mijlesc misiuni speciale, vă avansează eroul la o calificare corespunzătoare și vă răsplătesc cu privilegii impresionante. Astfel, ca magician respectat vă puteți crea propriile formule magice; cei cu înclinații cleptomane vor fi satisfăcuți de diferite hărți secrete, care ascund calea spre comori nemaivăzute.

La prezentarea grafică cei de la Bethesda nu au fost prea glorioși în ultima vreme; deja grafica lui *Daggerfall* oscila între „chiar bun” și „bine ați venit în lumea pâcurilor de pixeli”. Dar și aici producătorii vin cu temele de casă făcute.

Fiecare model de personaj e compus din până la 10.000 de poligoane, texturile arată excelent iar umbrele personajelor și obiectelor sunt procesate permanent în timp real.

Dincolo de acestea vă puteți bucura și de editorul alăturat jocului; cu ajutorul acestuia puteți realiza fără dificultăți o lume completă cu dungeon-uri și NPC-uri exclusive.



PRIMA IMPRESIE

Jocul este promițător. Dacă cei de la Bethesda o țin tot așa, vor scoate un joc care va face furori și eșecul lui *Daggerfall* va fi dat uitării.

JÁCINT ERDEI

Producător Bethesda Softworks
Termen martie 2002

3D GRAPHICS

3D PROPHET II MX 64MB

3D PROPHET 4500 64MB



AUDIO

Gamesurround
FORTISSIMO II



Gamesurround

MUSE XL



Hercules

O

LEGENDA
VIE

www.hercules.com

REPREZENTANT IN ROMANIA:
UBI SOFT SRL
Bd. Primaverii, nr.51
sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69
Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

CAUTAM REPREZENTANTI ZONALI

Armalion



CONAN ZBURĂTORUL

Personajele create pot fi înzestrate cu diferite aptitudini. Astfel, pentru a da aripi luptătorului vostru nu veți avea nevoie de potruina magică Red Bull.

Numele l-a primit de la lumea
RPG a Ochiului Negru.

Misiunile realizate în stil RTT

Îl fac însă unic.

HOCUS-POCUS

Hai să vă arate
tăticu' niște vrăji
și minunății pe care
tocmai le-am deprins.



După ce, din cauza nepriceperii unui ucenic de magician, au năvălit demoni înfometați în țara Aventuria și au declanșat un război, dvs. ca agent sub acoperire vă deplasați spre front. Pe de o parte trebuie să aflați detalii despre planurile creaturilor malefice și despre cine le sprijină, pe de altă parte purtați o răspundere mare în campania de apărare. Din acestea se dezvoltă două părți ale jocului. Datorită interogării suspectilor, căutării după indicii și adunării dovezilor în orașe, păduri și peșteri veți trăi **Armalion** puțin diferit de **Baldur's Gate 2**.

Majoritatea timpului o veți petrece cu acțiunile obișnuite din clasicii genului: produceți adversarilor leziuni cu lovituri sau cu vrăji, furați echipamente din lăzi sau purtați dialoguri. Ca în marele înaintaș și aici luptele desfășurate în timp real pot fi puse pe pauză. Trebuie să decideți destul de des ce ramură a povestirii veți urma. Dacă intrați în bătălie pentru misiuni cu o importanță strategică deosebită,

Armalion devine un **Commandos** care se desfășoară în peisaje fantastice.

Un exemplu admirabil îl constituie următoarea scenă: într-o cetate inamică presupuneți că există un depozit de dinamită. Câțiva arcași și doi luptători vă stau sub comandă. Pe cei dintâi îi trimiteți pentru un atac înscenat în timp real la podul cetății, în timp ce cu cei din urmă urcați pe frânghii zidurile cetății într-o parte mai accesibilă a acesteia. Luptătorii mai elimină câțiva gardieni apoi înaintează spre dinamită, aprind un fitil și o șterg pentru a urmări de la distanță cum se distruge depozitul.



PRIMA IMPRESIE

Ideea de a combina misiunile tactice cu un RPG nu e nouă. Potențialul acestei idei e în orice caz mare. Doar varză să nu iasă!

JĂCINT ERDEI

Producător Ikarion
Termen decembrie 2001

SPORT

Sport | Curse | Simulatoare

INTERVIU

World Trade Center nu va apărea

PC Games: Care sunt modificările care se fac la **Microsoft Flight Simulator 2002**, datorate atacului asupra World Trade Center? Vor fi modificate și versiunile existente deja cu ajutorul unui patch?

Schneider: Din **Flight Simulator 2002** se va elimina World Trade Center încă înainte de apariția produsului.

Pe Internet vom pune de asemenea un patch corespunzător pentru **Flight Simulator 2000**.

PC Games: Se va amâna lansarea lui **Flight Simulator 2002**?

Schneider: **Flight Simulator 2002** va fi lansat în SUA ceva mai târziu



BORIS SCHNEIDER-JOHNE
Responsabil la Microsoft
pentru jocurile PC.

decât s-a anunțat.

Termenul european nu este încă fixat. Nu ne așteptăm la o amânare substanțială.

PC Games: Modelul de coliziune se va modifica în versiunile viitoare ale lui **Flight Simulator**?

Schneider: Nu.

PC Games: Pilotarea unui Jumbo Jet se poate învăța doar cu ajutorul lui **Microsoft Flight Simulator**?

Schneider: Pentru așa ceva v-aș recomanda piloți cu experiență care pot da un răspuns competent în acest caz.

Raporturile de presă la care am avut acces, de exemplu cu Niki Lauda (Lauda Air) sau Georg Föndern, purtător de cuvânt al uniunii piloților Cockpit, neagă acest lucru.

Asamoah pe ambalaj de FIFA 2002

Jucătorul internațional Asamoah împodobește ambalajul simulatorului de fotbal **FIFA 2002** de la **Electronic Arts**. Gigantul de software a câștigat și anul acesta la soundtrack prin trupa **Ministry of Sound**.

Colin McRae 3

Codemasters a anunțat în mod oficial a treia parte a simulatorului de raliu din lumea pilotului scoțian de curse **Colin McRae**. Cu toate că pentru moment nu vrea să apară decât - cităm - „consola viitoarei generații” - e foarte probabilă și o adaptare pentru PC.

Beam Breakers modificat

Datorită atacurilor teroriste din SUA, producătorul **Similis** elimină **World Trade Center** complet din jocul **Beam Breakers**. Jocul de curse se localizează într-un New-York futurist, iar în centrul atenției stau cursele printre zgârie-nori.

BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 FIFA 2002**
Simulator de fotbal | noiembrie 2001
EA Sports
- 2 Motor City Online**
Curse online | octombrie 2001
Electronic Arts
- 3 NHL 2002**
Simulator de hochei | octombrie 2001
EA Sports
- 4 Tony Hawk's Pro Skater 3**
Simulator de skateboard | febr. 2002
Activision
- 5 F1 Racing Championship 2**
Simulator F1 | decembrie 2001
Ubi Soft
- 6 Microsoft Flight Simulator 2002**
Simulator de zbor | noiembrie 2001
Microsoft
- 7 World Sports Cars**
Curse | martie 2002
Empire
- 8 Rally Trophy**
Simulator de hochei | oct. 2001
Jowood
- 9 Rally Championship Extreme**
Simulator de raliu | noiembrie 2001
Ubi Soft
- 10 Moto Racer 3**
Moto Simulator | noiembrie 2001
EA Games



Sega GT



Prin **Sega GT**, **Empire** a lansat la începutul lui octombrie adaptarea PC a legendarului clasic al automatelor de joc, care a apărut deja și pe consola **Sega Dreamcast**. Racerul de tip **Arcade** oferă toate tipurile uzuale de curse, printre acestea single race, lupta împotriva celor mai buni timpi de ture și cuprinzătorul mod de campionat. Mai bine de 130 de mașini oficiale de curse pot fi pilotate pe 22 de trasee diferite. De asemenea concuți cu adversari umani (mod **splitscreen**) sau PC. Cui nu-i este suficientă oferta, poate proiecta un bolid propriu sau recondiționa modele deja existente după placul propriu și să le doteze cu cele mai bune componente. Pe lângă aceasta, producătorii au anunțat și un fond sonor realist.

Supercar Street Challenge

Prin **Supercar Street Challenge**, **Activision** pune piatra de temelie pentru un angajament mai mare în sectorul jocurilor de curse. Orașe redactate cu acuratețe (ca **Los Angeles**, **Paris** sau **Roma**), constituie cadrul pentru călătoriile pline de acțiune.

Ca vehicule veți avea la dispoziție mașini sport ieșite din comun, care nu există decât sub formă de prototip. Data finalizării era prevăzută de către producător pentru sfârșitul lui octombrie.





TUNING-KIT Variantele SLK ale tuner-ului oficial de Mercedes AMG vă invită la un tur de probă.



Mercedes-Benz Champions

Deoarece simulatorul de camioane a ieșit atât de bine, Syntetic poate trimite acum **tot garajul de Mercedes Benz** pe pistă.

Colaborarea studioului de software din Gutersloh cu constructorul de mașini din Stuttgart diferă dramatic de modul obișnuit de colaborare din domeniul entertaining-ului. În timp ce până și echipe de programatori cu renume mondial trebuie să închirieze din resurse proprii vehicule și să angajeze șoferi profesioniști pentru a obține datele necesare pentru un simulator, echipa de la Syntetic (N.I.C.E. 2, Mercedes Benz Truck Racing) primește toate informațiile direct de la producător. Colaborarea strânsă urmărită de ambele părți vrea să realizeze în același timp un simulator de curse, o cursă distractivă și o platformă de reclamă credibilă. Mostra se numește evident **Need For Speed: Porsche**.

Și la Mercedes Benz Champions se va regăsi „întreaga gamă actuală de camioane”, în plus fascinația față de această marcă va fi accentuată și prin

introducerea unor camioane Mercedes Benz clasice. Astfel, nu numai că puteți verifica dacă 55 SL-ul poate zbura prin peisaje pentru a arăta Clasei A cum trebuie să te rostogolești cu adevărat, dar vă veți putea distra și cu clasa G și M în afara pistei.

Șeful de producție al lui Syntetic, Jurgen Kersting, e încă de pe acum mândru de joc, care va apărea cel mai degrabă în toamna lui 2002: „Pentru a putea simți virtual efectul modelelor, nu numai că reconstruim modele 3D, ci utilizăm și date originale privind comportamentul vehiculelor și mai ales proprietățile lor.” Aceasta înseam-

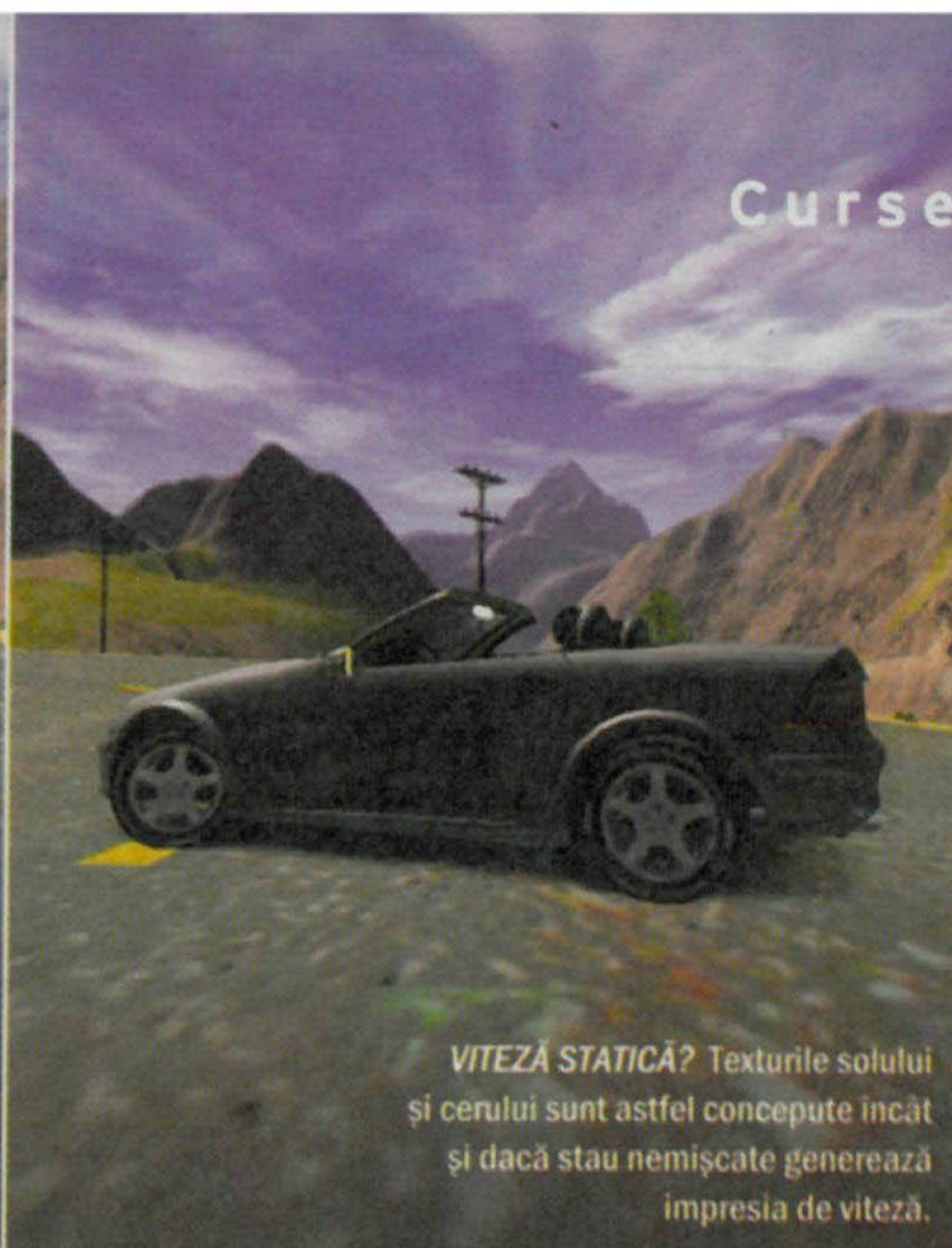
nă nu numai că se reconstituie comportamentul uzual al conducerii, ci și comportamentul unui vehicul de după un accident.

Fie că o aripă freacă roata, sau s-a deformat întregul front, Mercedesul simulat se va conduce exact ca modelul său din lumea reală.

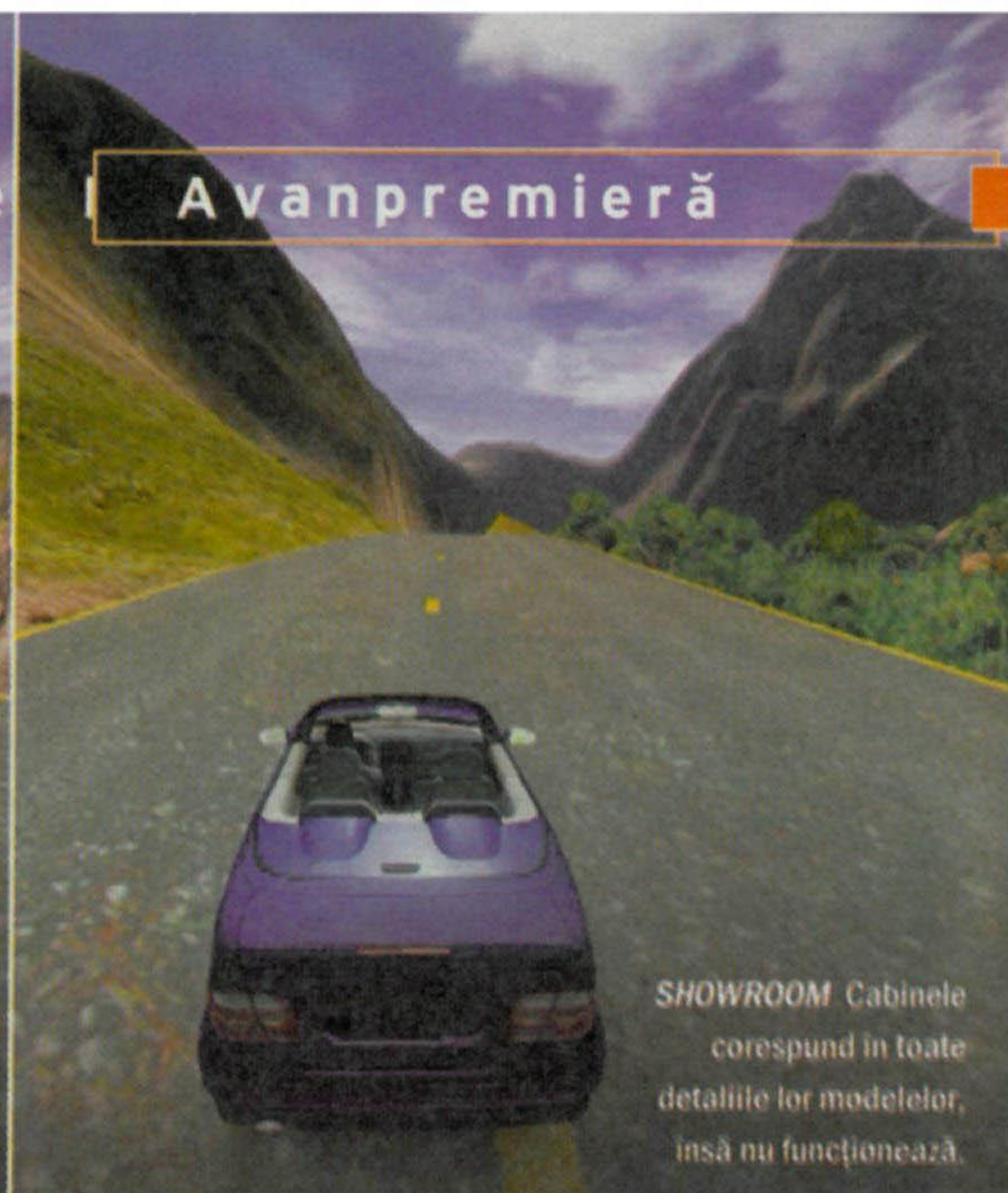
Jens Peter Heuer de la organizația germană de distribuție a lui Daimler-Chrysler motivează de ce Mercedes dă cu plăcere aceste date: „acordarea modelelor de avarie slujește realizarea unui joc pe cât se poate de realist. Un comportament de avarie corespunzător duce la o deformare a vehiculului și la consecințe în comportamentul



CORPURI STRĂINE Chiar dacă obiectele acestui screenshot scilepsesc în detalii, CLK-ul totuși nu intră bine în imagine.



VITEZĂ STATICĂ? Texturile solului și cerului sunt astfel concepute încât și dacă stau nemișcate generează impresia de viteză.



Curse | **Avanpremieră**

SHOWROOM Cabinele corespund în toate detaliile lor modelelor, însă nu funcționează.

de conducere. Transmiterea tehnologiei de siguranță și a acestei filosofii de la Mercedes-Benz este un punct important, pentru ca jucătorul să aibă o experiență aproape de real."

Corespunzător de sofisticată va fi procesarea comportamentului de conducere. Dacă **Mercedes-Benz Truck Racing**, care la vremea lui era deja foarte realist, se descurca deja cu 90 de situații pentru starea vehiculului, la **Mercedes-Benz Champions** vor fi 150.

Până ne vom putea convinge personal de avantajele acestui parteneriat amplu va mai trece ceva timp. Nu numai că trebuie să se introducă nenumă-

ratele date ale paletii de produse Mercedes și să se verifice viabilitatea acestora în jos, și engine-ul grafic se renovează din temelii.

În consecință screenshot-urile disponibile par nefinisate.

Vehiculele foarte detaliate plutesc puțin deasupra pistei, peisajele par prea netede și în general grafica face o impresie puțin sterilă.



PRIMA IMPRESIE

Dacă Syntetic reușește să rămână fidel distractivei tradiții N.I.C.E., și să programeze un simulator precis de genul lui Mercedes-Benz Truck Racing, atunci la sfârșitul anului viitor vom avea din nou un joc de curse de mare clasă.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Producător Syntetic
Termen septembrie 2002

max
Bucuresti
1006



CU MÂNA RIDICATĂ, PREGĂTEȘTE-TE

SĂ INTRI PE CÂMPUL DE LUPĂ.

CU MINGEA LA PICIOR ÎȚI DEPAȘEȘTI

MARCATORUL ȘI CAUȚI UN COECHEPIER LIBER.

MINGEA ÎȘI CROIEȘTE DRUM PRIN

APARAREA ADVERSĂ

CU O PASĂ DE MARE PRECIZIE.

TERENUL DE JOC ESTE UN

MEDIU SĂLBATIC.

ÎMBLÂNZEȘTE-L !



PC CD-ROM



PlayStation 2

Joc distribuit de Best Distribution SRL
tel/fax: 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro
www.gameshop.ro



it's in the game

easports.com

© 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Official FIFA licensed product. © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. © 2001 MLS. MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer LLC. All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. PlayStation, the PlayStation logo and PlayStation 2 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Cum testăm

ICON-urile

RECOMANDAT

18+

Peste 18 ani

Joc nerecomandat
sub 18 ani

TIPS & TRICKS



Tips & Tricks

Soluție completă,
cheat-uri sau indicații
în această ediție

VIDEO



Video

Videoreportaj
pe CD-ROM-ul revistei

DEMO



Demo

Versiune demo
pe CD-ROM-ul revistei

PATCH



Patch

Bugfix/Update
pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER



Multiplayer

Acest joc e deosebit
de distractiv jucat
în companie, la același PC,
în rețea sau prin Internet.

ONLINE-GAME



Online

Joc online pur - accesul
la Internet este absolut
necesar.

ADD-ON



Add-on

CD suplimentar -
programul de bază
este necesar.

BUGS



Attention: Bugs

Versiunea de vânzare
conține erori care influen-
țează gameplay-ul.

TOOLS



Tools

Pe CD-ROM
se găsesc soft-uri utile,
hărți sau editoare.

EXCLUSIV



Exclusiv

Numai în PC Games
găsiți astfel de informații
și imagini exclusive.

PC Games Award

Jocurile de strategie, sport,
acțiune sau aventură deose-
bit de bune sunt gratificate
cu un premiu deosebit: PC
Games Award, cel mai impor-
tant. Astfel veți recunoaște
jocurile bune dintr-o singură
privire: peste tot unde vedeți
această decorație, puteți
cumpăra fără griji produsul
respectiv, dacă sunteți fan al
genului.

Cel mai bun joc testat din
ediția respectivă primește
și distincția de Jocul Lunii.



SISTEM: TEST CENTER	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
	64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											



LEGENDĂ: Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim

Dacă aveți probleme cu im-
aginea, micșorați rezoluția.
Pentru a ridica gradul de
cursivitate a derulării jocu-
lui, reduceți detaliile grafi-
ce. În setup veți găsi opțiu-
nile pentru modificarea
acestor setări.



Setările la maxim
se recomandă doar
pentru sistemele
high-end. Aceste
sisteme au resursele
necesare redării
cursive și fidele a
efectelor cum ar fi
T&L.

Testăm toate jocurile pe cele ze-
ce configurații diferite. Acestea
vor fi occasional completate prin
hardware-urile noi
care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună,
aici vedeți rezultatele 3Dmark
2000, cu care sistemele noastre
au fost certificate. Aceasta vă
ușurează mai mult detectarea
sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să de-
zactivați detaliile, aici veți vedea
consecințele. Pe lângă aceasta,
testerul nostru vă dă și ponturi
importante de tuning.

Culorile arată cât
de bine rulează jocul: roșu sem-
nifică sacadat, verde fluid.
Galben înseamnă că puteți juca
în condiții medii.

Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games categorisește jocurile pe o scală de la 0 la 100 puncte. Astfel, puteți compara în ace-
lași timp două jocuri (de exemplu două jocuri de curse), pentru a afla care este favoritul vostru.

- > 90%** Toată lumea vorbește: acest joc definește standarde noi de calitate ale genului. Distracție garantată cu o prezentare perfectă, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă jucați cu plăcere titlu-
rile acestui gen, trebuie să puneți mâna pe joc.
- > 80%** Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: grafica, sunetul și designul satis-
fac gusturile cele mai pretentioase, pachetul întreg creează dependență.
- > 70%** Divizia B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă multe mici neajunsuri
ar fi fost eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.
- > 60%** Aici s-a confundat „bine intenționat” cu „bine făcut”: fie ne dezamăgește tehnica, fie de-
signul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierdeți nimic dacă nu-l cumpărați.
- > 50%** Suficient: veți fi dezamăgiți de neajunsurile tehnice evidente sau de firul plictisitor al jo-
cului.
- < 50%** Veți regreta păcăleala: cumpărând acest joc, fiți siguri că aruncați banii pe geam.

Atenție: punctajele se dau indiferent de prețul de vânzare. Motiv: prețurile variază în funcție
de regiune, distribuitorii și situațiile de concurență variază puternic.

Hardware-Award

Componente PC ca plăcile grafice sau
monitoare nu se cumpără în fiecare zi.
Din acest motiv vă prezentăm studii ale
pieței, în care veți putea vedea care sunt
componente ce-și merită într-adevăr ba-
nii. Cea mai bună ofertă din punct de ve-
dere tehnic primește Award-ul Testului;
pe lângă acesta, va fi desemnat și un
câștigător la raportul preț-performanță.

Classics

Aproape toate jocurile se ieftinesc drastic cu câteva luni după apa-
riție - de regulă sub limita magică de 25 EUR. Pentru ca să nu pier-
deți nici una dintre aceste perle, noi vi le prezentăm din nou. Și
edițiile speciale (versiuni limitate) sau așa numite Bundles (exem-
plu un joc + add-on) sunt marcate cu simbolul Classics.

CLASSICS





Wiggles



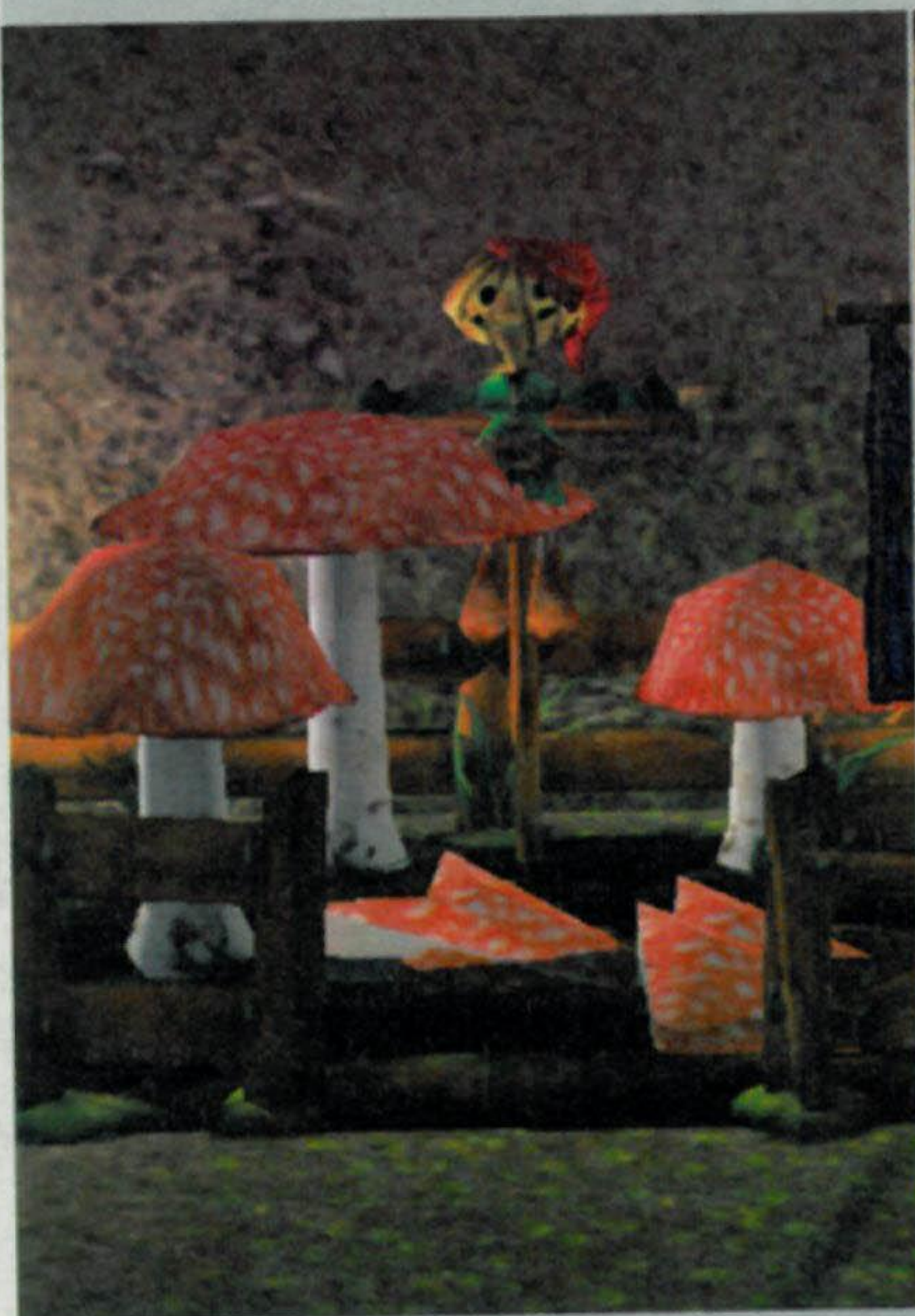
Be happy, Wiggles au sosit în sfârșit! Simulatorul de exploatare minieră îi cucerește prin **mixul de strategie de construcție și RPG** chiar și pe cei care nu sufereau Settlers.

Eroi constructori sunt iuți, muncitori și vorbăreți indifereți că aparțin de Settlers, Cultures sau Nations. Aceștia comentează tot timpul despre patronii lor, seara trag o dușcă și, dacă nu sunteți atenți, se înmulțesc precum iepurii - dacă tot se numesc Wiggles. Iată-i așadar pe primii reprezentanți ai genului care dețin propria personalitate. Și asta în dublu sens. Fiindcă aici, supușii dumneavoastră cu cât lucrează mai mult la transporturi, cules de ciuperci și altele, acumulează puncte de experiență precum într-un RPG.

Să ne întoarcem însă la începutul vremurilor. Odină creat pe atunci cunoscutele popoare de pitici. Aceștia i-au făurit drept mulțumire un colier. Din nefericire însă, acesta s-a rupt într-o bună zi în șase bucățele. Și cine altcineva decât piticii au fost cei care au readus la lumină din

De la ferme de omizi la licori vindecătoare

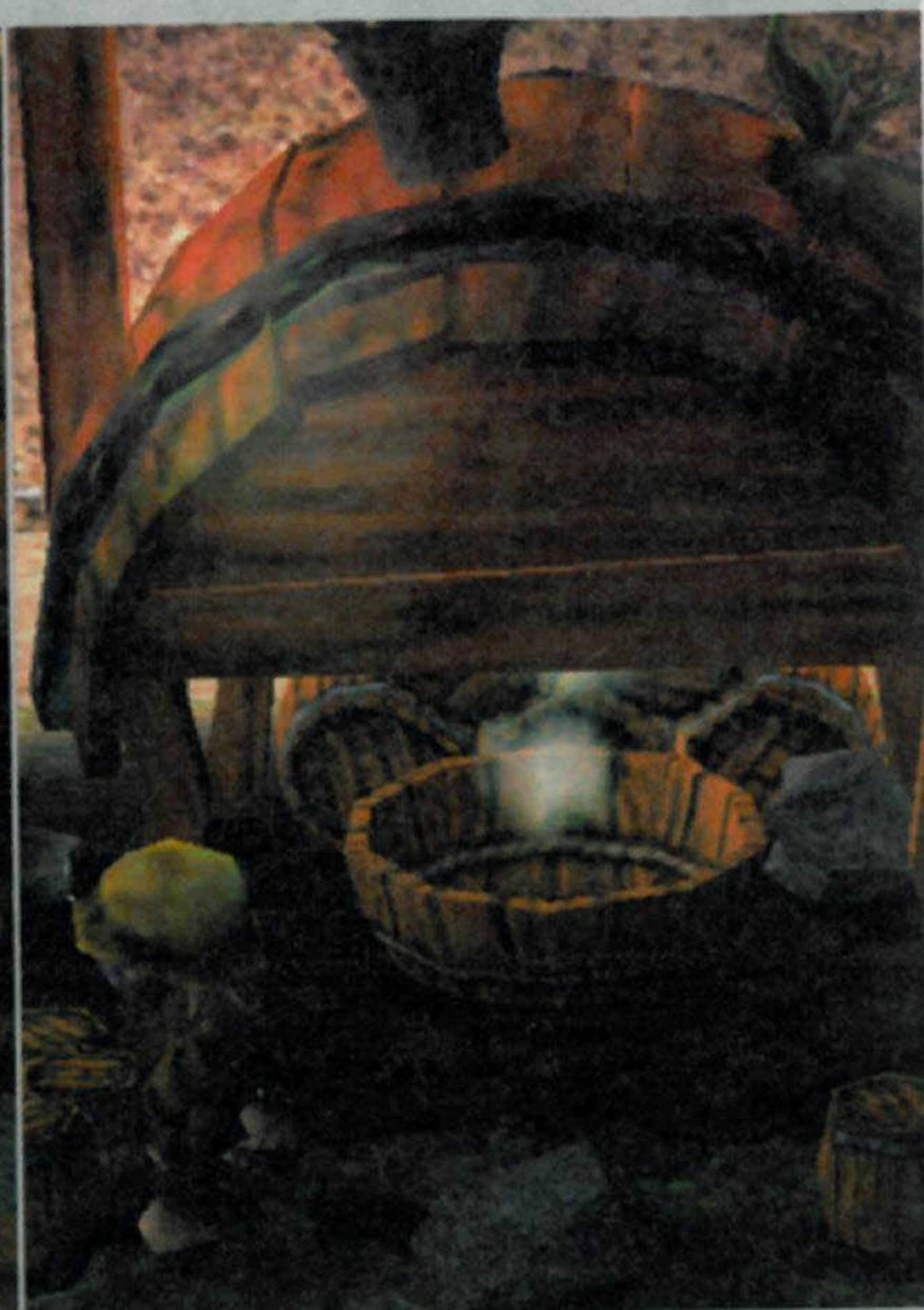
În primele două lumi, lanțul sistemului de producție abia dacă depășește două sau trei stații; apoi totul va deveni mai complex. Vedeți aici cum Gnoma prepară din ciuperci și omizi o licoare vindecătoare.



La început trebuie să recoltați ciupercile crescute în sălbăticie, căci doar mai târziu le veți putea cultiva în ferme. Practic, numai atunci când gospodăria este lângă bucătărie.



Pe lângă două pălărioare de ciuperci și un lemn într-o sticlă, mai intră și o omidă. Aceasta poate fi găsită tot la fermă. Trebuie să procurați mai întâi două exemplare și să le amplasați la fermă.



Țăranul are cale scurtă până la pământul pe care-l lucrează. În câteva minute e gata și licoarea vindecătoare. Luptătorii care se întorc răniți de pe câmpul de bătălie se vor bucura.



PITICOTII văzuți din lateral. Schimbarea perspectivei nu e necesară decât în cazurile în care vă transformați în Sherlock Holmes și căutați anumite obiecte.

întunericul pământului inelele onoarei? Pentru a stabili, care va fi clanul ce va primi această nobilă misiune, tatăl tuturor zeilor îi cheamă pe toți să ia parte la un concurs, care ține și loc de tutorial.

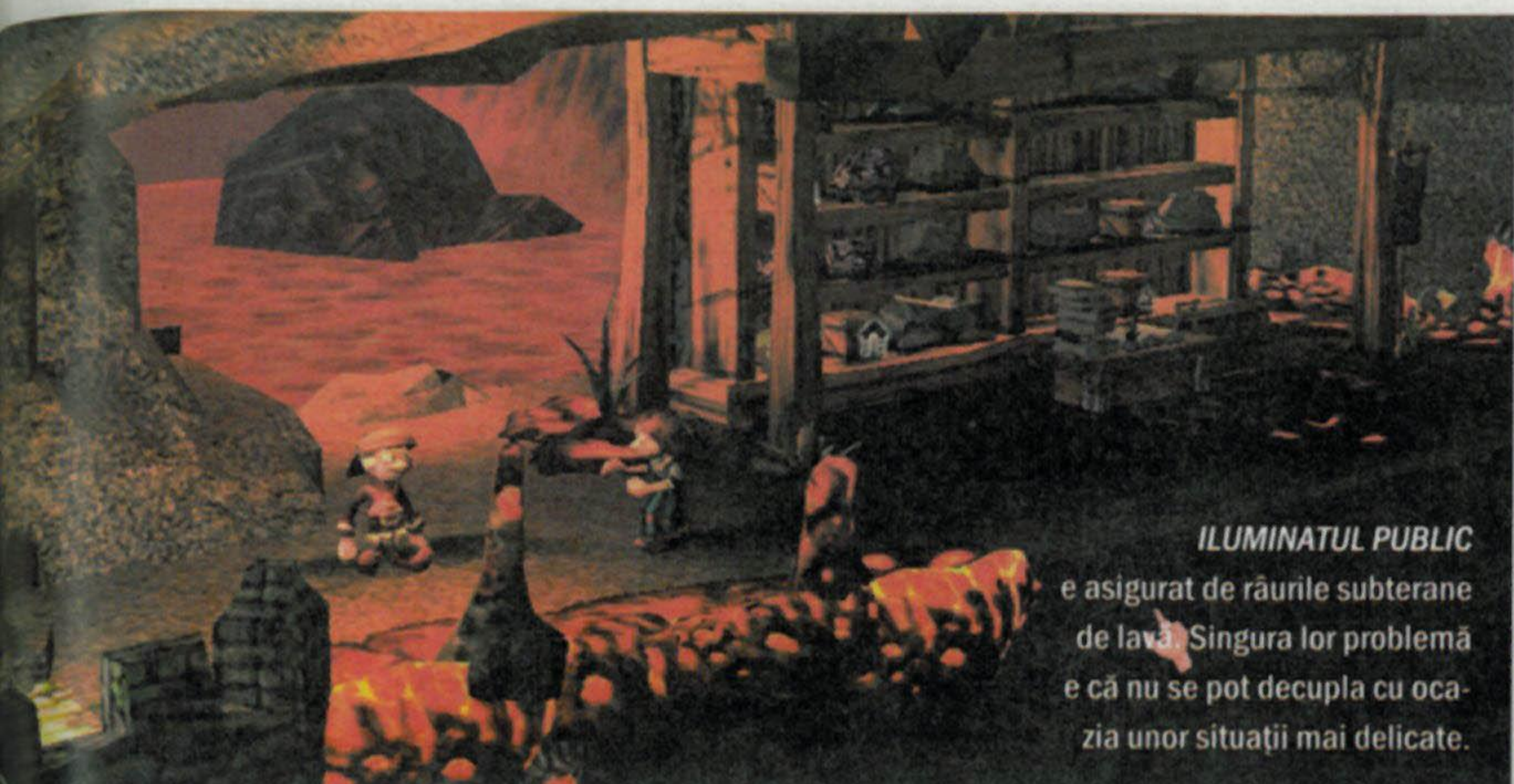
E clar că în mod suveran va câștiga poporul Wiggles. În acest timp, zâna vă arată cum planificați un tunel, cum împărțiți orele de lucru, cum dați în folosință clădirile și cum acționați camera. Lumea jocului este complet tridimensională, chiar dacă veți vedea sistemele de mină doar din perspectivă laterală.

În locul maselor anonime tip **Settlers**, controlați în **Wiggles** câteva figuri care au și ele viața lor personală. Piticotii dumneavoastră feminini și masculini își fac siesta zilnică, își pun stomacul la cale sau își mențin forma fizică sărind coarda sau făcând exerciții de gimnastică. Înainte de a vă arunca deci în aventură, trebuie să vă îngrijiți de spațiul de locuit și

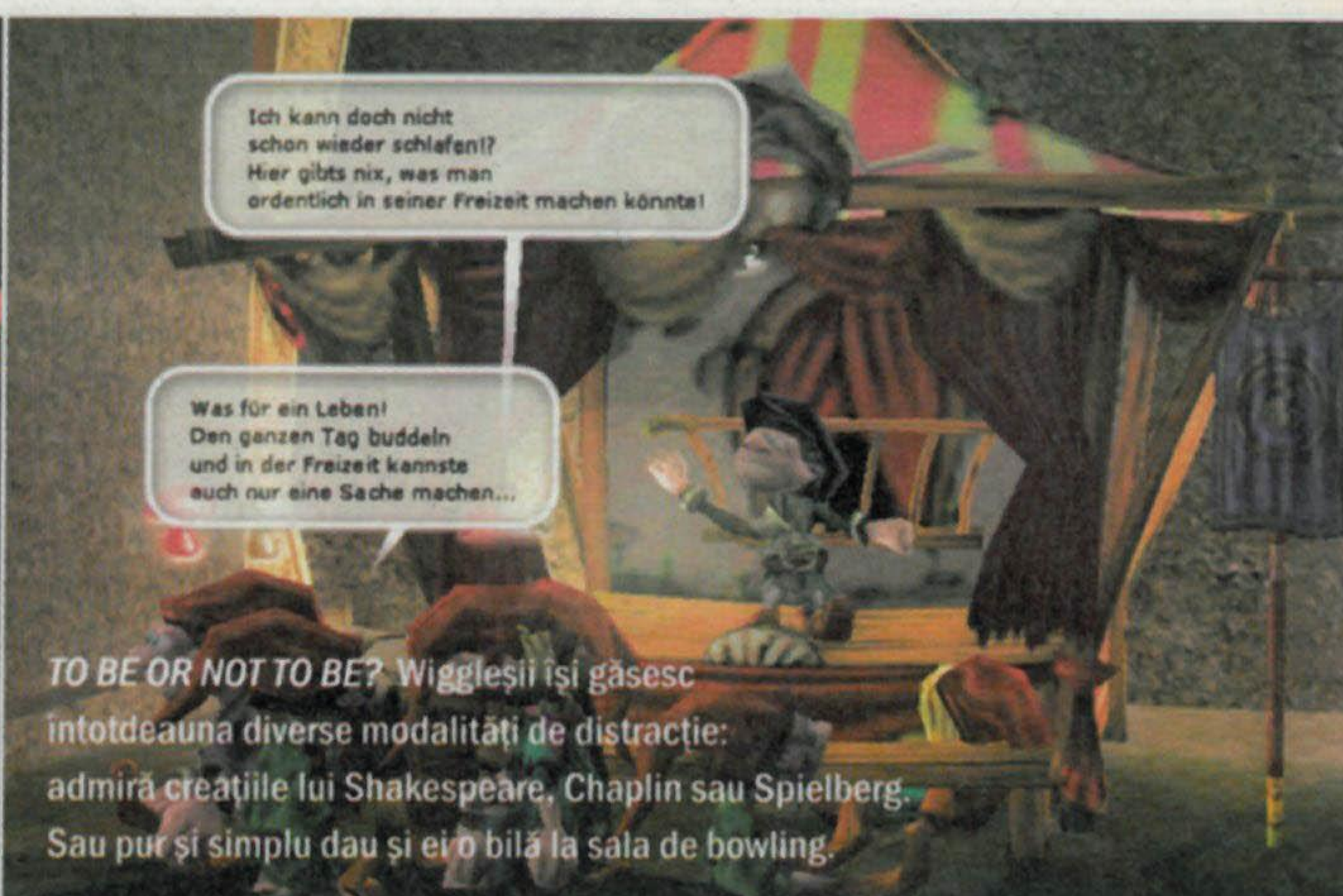
de hrană. Cu un clic de mouse marcați locul pentru cort și cel pentru foc; restul - culesul ciupercilor, strânsul pietrei și atelierele aferente - este preluat în mod automat de **Wiggles**.

Puteți oricând să le indicați meseria pe care doriți să o exerce. Și acest lucru are sens deoarece, cu cât mai des exersează băiatul sau fata o anumită meserie, cu atât mai specializat devine în atribuțiile sale. Indiferent că se ocupă de fabricarea berii sau că sunt simpli cărauși pentru cei care se mută: vă stă la îndemână alegerea între a cultiva talente all-round sau experți care să fie adevărați maeștri în una sau chiar două meserii.

Între un specialist în exploatarea minieră și un tânăr piticot sunt distanțe de mări și țări: în timp ce un Azubi sapă doi metri, tipul specializat trece prin tot sistemul minier. Nici o grijă: nou născuții nu încep chiar de la zero, ci moștenesc chiar și



ILUMINATUL PUBLIC
e asigurat de râurile subterane de lavă. Singura lor problemă e că nu se pot decupla cu ocazia unor situații mai delicate.



TO BE OR NOT TO BE? Wigglesii își găsesc întotdeauna diverse modalități de distracție: admiră creațiile lui Shakespeare, Chaplin sau Spielberg. Sau pur și simplu dau și ei o bilă la sala de bowling.

caracterele pozitive ale părinților. Pentru a cunoaște mai mult, aceștia vor buchisi la greu prin manualele școlare care sunt ascunse în lăzi cu comori sau sunt împrăștiate în anumite zone pe hartă.

Cu timpul, micuții învață **meșteșugurile bucătăriei, tâmplăriei și luptei.**

Cu cât se antrenează mai mult, cu atât devin mai buni.

O dată cu trecerea timpului, supușii vă vor ajunge la suflet: Gunhild este Kung-Fu-Girl, Skjold e marele culegător de ciuperci, iar Dagmara e o bucătăreasă nemaipomenită.

Înmulțirea este văzută în mod entuziast, iar cazurile de deces (din păcate aveți parte și de așa ceva în urma bătăliilor și, mai rar, din cauza foametei) în mod corespunzător cu tristețe și doliu. Timpul liber este pentru wigglesii cel puțin la fel de important ca munca și pregătirea profesională.

O jumătate de zi trag tare și sunt harnici, iar dacă trebuie să facă ore suplimentare sunt supărați foc. Fără să-i vedeți, piticoții merg să

încine câte un pahar, se apropie unul de celălalt și mai stau la taclale folosindu-se de dialoguri comice și chiar utile. Dacă ei se plâng de căile prea lungi care trebuie parcurse până la lucru e bine să vă gândiți la noi tuneluri de legătură. Cu cât jocul durează mai mult, cu atât mai pretențioși devin și micuții.

Dacă la început cortul și locul pentru foc sunt cele mai importante doleanțe, mai încolo, pe lângă locu-

CONTROLUL JOCULUI e foarte ușor și nu necesită mai mult decât mouse-ul și două taste. Nu se poate spune același lucru și despre piticii al căror caracter e destul de dificil.



Arvid
Liv
Anthony
Nina
Arthur
Joseph
Junko
Beatrice
Stefan
Raphael
Valentinus
Beatrice
graben
Gesundheit
Ernährung
Aufmerksamkeit
Stimmung
Nahrung
Kungfu
Einhander
Holz
Summe



WIGGLESII SUPĂRAȚI
intră mai ușor în grevă decât profesorii autohtoni.

Obositoare e viața Wiggle

Existența wiggleșilor dvs. nu cere decât câteva ore de joc. Ei vor să fie bine folosiți în urma pregătirii profesionale, la muncă și în căutarea partenerului. Vă indicăm în continuare etapele vieții unui wiggle.



FELICITĂRI, E BĂIAT!

Micuțul Yngwer îi sare pur și simplu mamei din poală în timp ce aceasta se află la sortat de pietre. Nici o grijă: bebelușii rasei wiggle se descurcă de minune.

DE LA TATA A MOȘTENIT PLĂCEREA DE A CIOPLI.

Însărcinați-l deci imediat cu construcții. După doar câteva minute experiența sa se îmbunătățește cu 75 de puncte.



SE PARE CĂ YNGWER A PRICEPUT TREABA CU OMIZILE ȘI CIUPERCILE.

În orice caz mai nou se interesează foarte mult de colega Kerstin. De atunci aceasta se plânge de dureri de stomac...

TOTUL ÎN LUME ARE UN SFÂRȘIT, CHIAR ȘI VIAȚA UNUI WIGGLE.

Și așa s-a dus supusul nostru. Tot ce rămâne e o piatră de mormânt și o fiică! Yngwer a devenit cu scurt timp înainte tată.



WE WILL ROCK YOU!

e sloganul piticilor care se năpustesc asupra inamicilor. În cazul de față e chiar justificat.



ințele de lux trebuie să apară și sălile de bowling. La începutul jocului aveți la dispoziție două planuri de construcție, urmând să cercetați și să descoperiți și altele pe parcurs.

Arborele tehnologic conține 60 de clădiri începând de la cabana pentru cariera de piatră și ajungând până la bordel. Și lanțul de producție devine tot mai complex. Dacă e vorba de fermă de hamsteri și loc pentru foc evoluăm la Grill-Hamster. Pentru a putea menține perspectiva trebuie să vă planificați industria cu mare grijă.

Tuneluri orizontale și ver-

ticale fac posibilă comunicarea între minele mari și mici, iar traseele leagă fabricile de locurile de relaxare și distracție.

Optim este să amplasați drumuri cât mai scurte între locul de muncă, locuință și zăcămintele de minereu. Scările, vagonetele cu aburi și hoverboards ajută la scurtarea timpului de transport. Din fericire, piticoții se ocupă singuri de astfel de joburi, astfel încât să vă puteți concentra mai mult asupra story-ului.

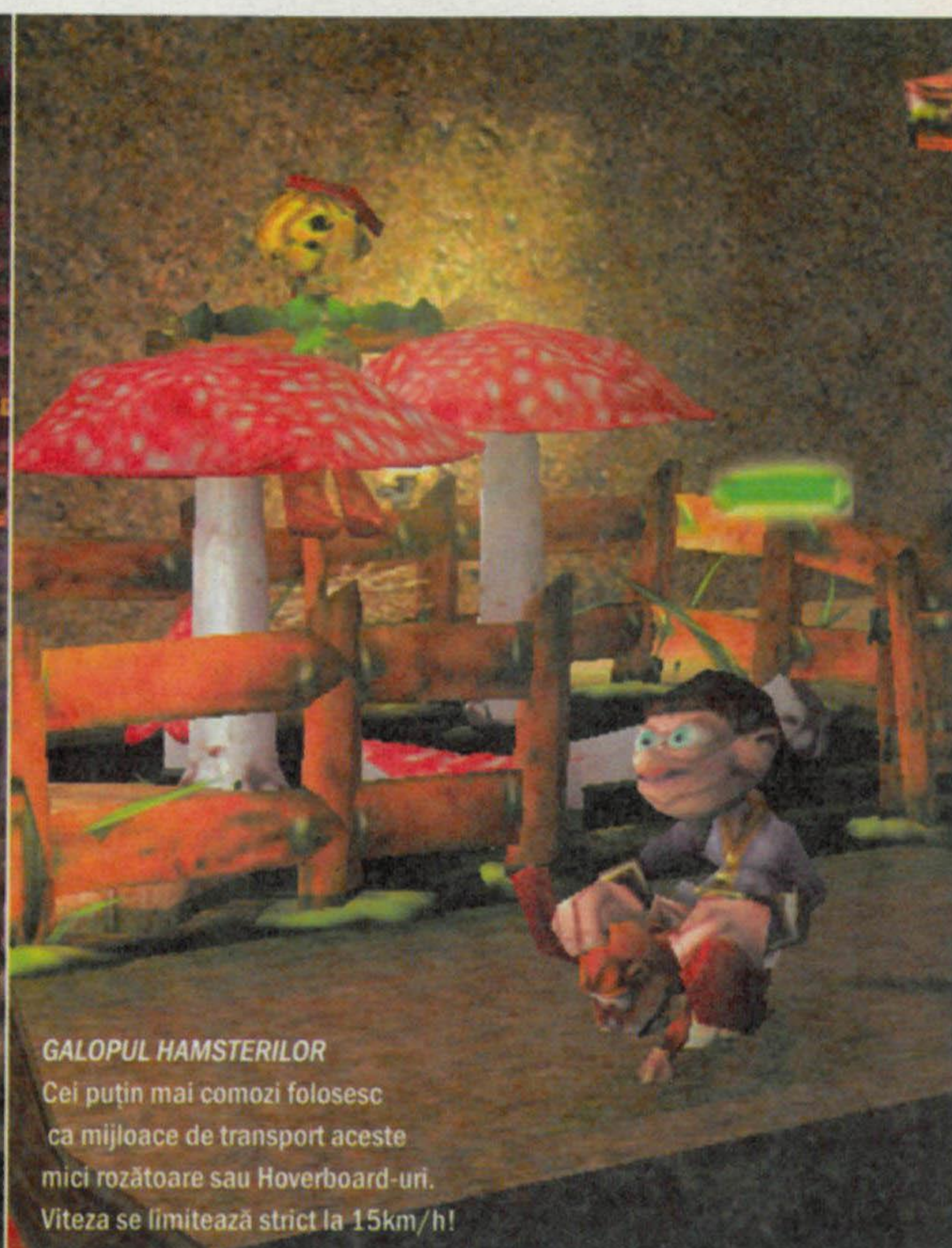
Sarcina dvs. de bază este să găsiți cele șase inele ale colierului. Două dețineți de



RESTAURANTUL micilor creaturi e locul perfect pe lângă o friptură, schimbă informații necesare vieții sociale. Cu alte cuvinte bari-



ZBOARĂ SCÂNTEI,
când ciocanul cu aburi
e pus în funcțiune.
Folosirea echipamentului
de protecție e obligatorie.



GALOPUL HAMSTERILOR

Cei puțin mai comozi folosesc
ca mijloace de transport aceste
mici rozătoare sau Hoverboard-uri.
Viteza se limitează strict la 15km/h!

la bun început, rămân așadar patru care se află împărțite pe niveluri.

Doar patru niveluri? Da, în afara jocului liber, acesta are doar patru niveluri. Acestea sunt însă atât de gigantice, încât primul îl puteți juca bine mersi pe perioada unui întreg weekend - și asta doar dacă vă ocupați serios de misiune. Pe lângă sarcina principală există o serie de mini-quest-uri, unele obligatorii, altele nu. De exemplu, pentru a trece de la un nivel la celălalt trebuie să eliberați o damă care păzește o poartă și care strigă din întuneric

după ajutor.

În fine, luptătorii pot lovi frontal, însă se pot alege cu pierderi substanțiale. O treabă cu mult mai isteață este să ocoliți cetatea și să pătrundeți prin

Graficienii au umplut lumea 3D cu o serie de detalii, de la fețele animate ale eroilor, utilajele de tâmplărie, până la Peacern.

spate pentru a salva cucoana. Ideea o are un pitic mai în vârstă care vă promite ca un Yoda că vă face un drum într-acolo în schimbul a șase hamsteri. Mai încolo veți da de o serie de cuvinte încrucișate

când veți fi nevoit să puneți în funcție o mașinărie gigantică.

Cele peste 50 de mini-puzzle nu vă ajută să găsiți inelele colierului, însă vă aduc o groază de secvențe intermediare distractive. Nici nu trebuie să vă fie teamă că veți pierde vreunul: programul are grijă în mod automat ca dvs. să dați peste cele necesare.

Cu toate că Wiggles au câștigat concursul pentru preluarea sarcinii lui Odin, pe parcursul jocului veți da buzna peste încă trei clanuri diferite. Și anume Peacer care sunt ceva mai molâi, Kocker care folosesc un dialect ușor berlinez și în cele din urmă pământăii Weisskittel Brains.

SECVENȚELE INTERMEDIARE sunt comice
și presărate cu dialoguri foarte reușite.
Ele se desfășoară exclusiv în 3D.



ÎN CONCURS

Wiggles stă suveran în vârful topului genului de construcție. Doar Cultures al celor de Funatics poate ține piept piticoților la capitolul inovație. Și grație prețului, Cultures este bilețul de intrare mai ieftin către lumea de construcție. Cu toate că Settlers 4

Wiggles	89
Cultures	86
Settlers 4	85
Settlers 2	74

e încă destul de nou, face deja parte din jocurile clasice. Blue Byte continuă - cu cea de a patra parte a sagăi - în mod consecvent legendarul principiu al jocului. Cine îl cunoaște deja, nu descoperă oricum multe noutăți. Settlers 2 trebuie să se dea în fine bătut. Cu toate că produsul celor de la Jowoods te prinde la început, motivația dispare încet-încet când vezi că nimic nu e prea dificil.

PUBLICUL BINEVOITOR

La sfârșitul fiecărei interpretări publicul notează cele văzute. Juriul este foarte dur și întotdeauna are pregătite niște roșii stricate.

În mod normal nu se iscă ceartă între diferitele popoare, însă dacă nu vă îngrădiți bine teritoriul s-ar putea să vă dispară din resurse sau chiar unele obiecte din dotare.

Cu totul altfel decât prietenos veți fi întâmpinați de Wukern, Trollen și Schwefelteufeln. Aceștia apar în tuneluri părăsite sau păzesc câte o comoară.

Chiar fără luptă nu aveți cum să vă descurcați, însă cine are o economie puternic dezvoltată scapă de bestii cu tot soiul de născociri simpatice.

Grafic, **Wiggles** este ceva normal pentru genul de construcție. Grafica 3D este în top din punct de vedere al bogăției detaliului.

În bucătărie, hamsterii se rotesc în grill, de la turnătorie zboară scântei, iar la berărie se poate vedea cum fermentează berea.

Geniale sunt în special animațiile piticilor. La fiecare meserie aceștia poartă șapca

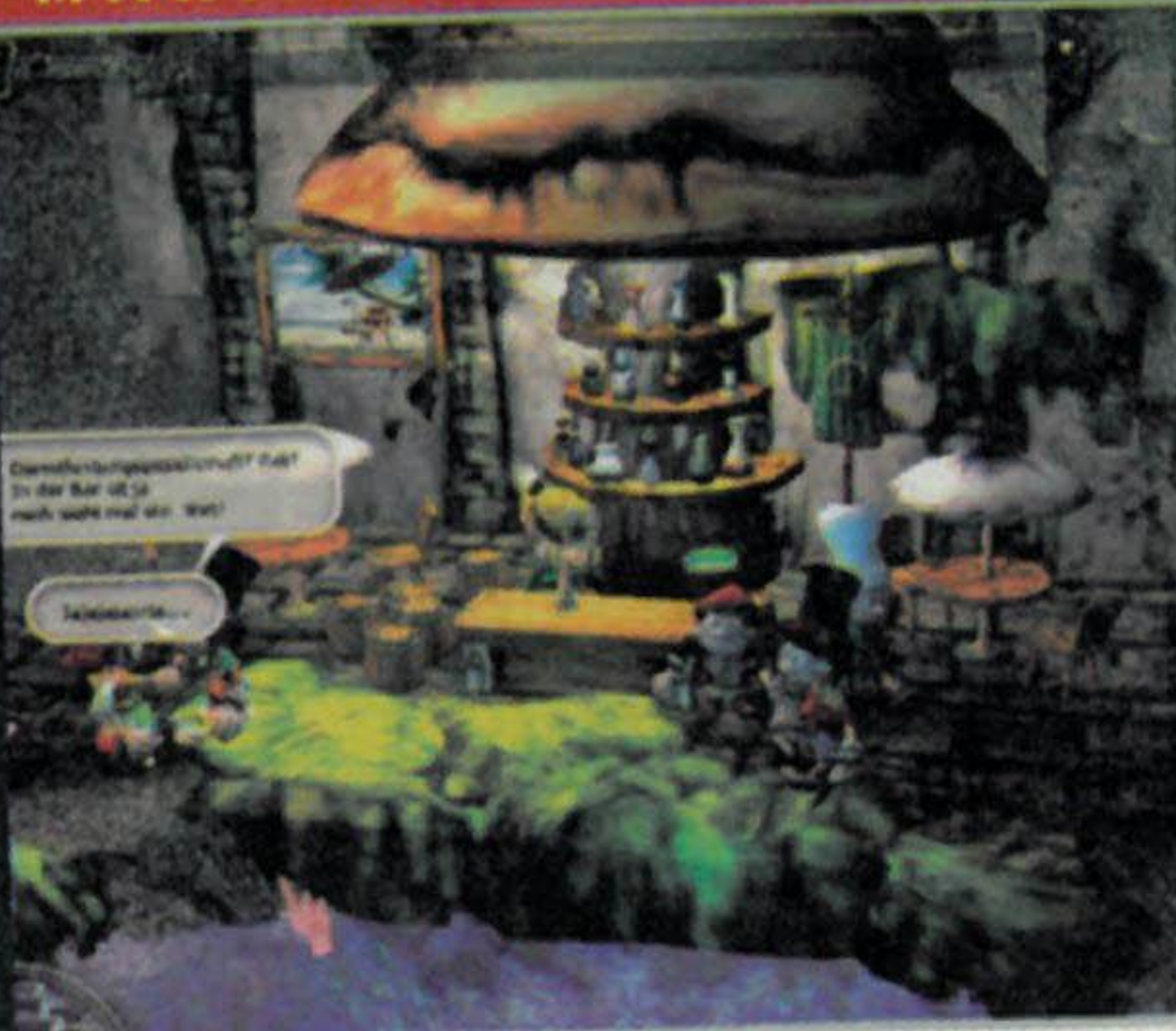
TESTCENTER

MINIMAL DETAILS



Lumile gigante și bogate în detaliu din **Wiggles** cer ceva efort și de la configurațiile mai rapide. Ca să puteți juca cât de cât cursiv și fluid, recomandăm de urgență mai mult decât 128 RAM. Din fericire mai puteți jongla din opțiuni la scăderea detaliului. Însă merită să folosiți nivelele detaliilor cât mai ridicate.

MAXIMAL DETAILS



	800 x 600					1024 x 768					1280 x 1024				
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															

PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------	--------------	---------------	---------------	----------------	------------------	--------------

	800 x 600					1024 x 768					1280 x 1024				
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															

LEGENDĂ: ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

LIFTUL NOSTRU CEL DE TOATE ZILELE... Viața piticilor e ușurată de lifturile care seamănă cu niște colivii mobile.

Frandsine	
Wilhelmina	
Suse	
Madeleine	
Dagobert	
Marinus	
Carl	
Knut	
Hektor	
Aischa	
Yehudi	
Dania	
Jacob	
Jenny	
Chantal	

Søren (M)
Ges:100% Ern:77% Fuf:81% St:43%
Partner: Dania

OPINII JÁCINT ERDEI

Simpatici piticoci vor cuceri și inimile celor care nu se dau în vânt după colonizările făcute în stil Cortez.

Acest joc e combinație reușită între simulatoarele sociale în stil **The Sims** și cele de colonizare în stil **Settlers**. Mie îmi amintește cel mai mult de **Cultures**, pe care-l depășește în toate privințele. Fiecare Wiggles are o personalitate aparte, fiecare cu problemele lui: unuia îi este foame, altul este plictisit sau morocănos. Sunt în același timp simpatici și stresanți, îngeri și drăcușori. Așezările lor subterane amintesc cel mai mult de un mușuroi de furnici în plină mișcare. E deosebit de interesant să te ocupi de viața cotidiană a supușilor lui Odin, de talie mică dar cu gura atât de mare. Îi crești, te ocupi de educația lor, le alegi o carieră, le influențezi viața intimă. Pe lângă acest aspect „microeconomic” trebuie să te ocupi și de aspectele macro ce vizează soarta întregii colonii. Intervine totuși un mic factor deranjant: lungimea nivelurilor. Din cauza mărimilor epopeice ale scenelor se poate pierde foarte ușor perspectiva.

adecvată. Când sapă în subteran poartă o lampă, născătorii poartă șepci țuguiate, luptătorii au un scut.

cări creează un întreg incredibil de bine realizat. Screenshot-urile de pe aceste pagini nu pot să redea

nem să aruncați o privire și asupra filmului de pe CD-ul revistei noastre. Din păcate grafica are prețul său: doar cu mulți rami și cu un procesor monstruos puteți să-i vedeți pe Wiggles strecurându-se cursiv pe monitoarele dumneavoastră.

Engine-ul 3D apare de fapt doar în secvențele intermediare. De jucat veți juca oricum în cea mai mare parte a timpului la cel mai scăzut nivel al funcției zoom.

De la cort la camere de lux, de la focul de tabără la baruri, **Wiggles caută mereu să descopere ceva nou**, lucruri care să ridice confortul și calitatea vieții.

Indiferent că se ocupă de ciuperci, călăresc hamsteri, jonglează cu lingura la bucătărie, multitudinea de miș-

în întregime calitatea acestor realizări.

Pentru a avea parte de animațiile geniale vă propu-

OPINII CIPRIAN COROIANU



Nu știu cât v-au plăcut **Settlers** sau **Cultures**, dar **Wiggles** este o bijuterie a genului. Profund, în adevăratul sens al cuvântului.

De la bun început, piticii ți se cuibăresc în suflet. E nemaipomenit de motivant să te ocupi de supușii tăi, să-i moșești, să-i îngrijești și să-i educi.

Unde mai pui dialogurile picante, secvențele intermediare, sau misiunile deloc plictisitoare. Pe de altă parte, sigur că și **Wiggles** are limitele sale: împărțirea nivelurilor nu este cea mai fericită alegere. Dacă misiunile ar fi ceva mai mici, nu ar devora hardware-ul și ar da posibilitatea unei perspective mai la îndemână.

Oricum, imperiala grafică 3D, arborele tehnologic și quest-urile te fac să uiți restul, mai mult chiar, să nu mai simți durerea din umăr sau faptul că a trecut de mult miezul nopții. Chiar dacă va trebui să mai așteptăm puțin varianta în limba engleză, **Wiggles** își va merita cu prisosință banii!

PUNCTAJ WIGGLES

PRODUCĂTOR DISTRIBUITOR
SEK Infogrames

PREȚ TERMEN
cca. 35 USD a apărut

LIMBA
Germană

NECESAR RECOMANDAT
Pentium III 500 Pentium III 1 GHz
64 MB RAM 256 MB RAM
HDD: 913MB HDD: 913 MB

SUPORT
OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea -
Internet -
1 jucător/pachet

GRAFICĂ 90%

Atât de frumos n-a fost încă nici un joc de gen

SUNET 80%

Foarte bine sincronizat

CONTROL 90%

Mouse și două taste - și totul funcționează

MULTIPLAYER - %

Apreciere imposibilă

89

PLAY

MUZICA LA MAXIM!

Nr. 8, octombrie-novembrie 2001
Preț: 25.000 lei

Exclusiv

Tataee
(BUG Mafia)
vorbeste despre
viitorul
hip-hop-ului
în România
MTV IBIZA 2001
MTV VIDEO MUSIC
AWARDS

30

ani de carieră
sărbătoriți de

MICHAEL JACKSON

& ASIA, NELLY FURTADO,
RUN DMC, NEW ORDER,
BJORK, ALICIA KEYS

TALON DE CONCURS

Numele și prenumele

Adresa

Varsta

Telefon

(*) Cei 5 câștigători vor primi câte o revistă PLAY. Completați acest talon și trimiteți-l la adresa: CP 60 OP 33 București, până la data de 3 decembrie 2001.

RECOMANDĂRI ACTUALE



Wiggles

Ediția: 11/2001
Distribuitor: Infogrames
Preț: cca. 38 USD

O muleți stil Disney care trăiesc împreună într-un cămin și pun întrebări existențiale gen „Cine a mâncat din farfuria mea?”. Acești băieți se sucesc, se frământă, aleargă de colo-colo precum etiopienii la maraton, sunt tot timpul în căutarea noului și vor să stăpânească orice aptitudine, chiar și Kung-Fu. **Wiggles** e cea mai proaspătă idee de joc în sectorul strategiei de construcție de la **Dungeon Keeper** încoace și de aceea, nu fără motiv, a devenit pentru noi jocul lunii. Ce-l face să stea deasupra seriei **Settlers** este grafica 3D rafinat prelucrată. Un îndemn clar pentru procurare tuturor fanilor strategiei de construcție!

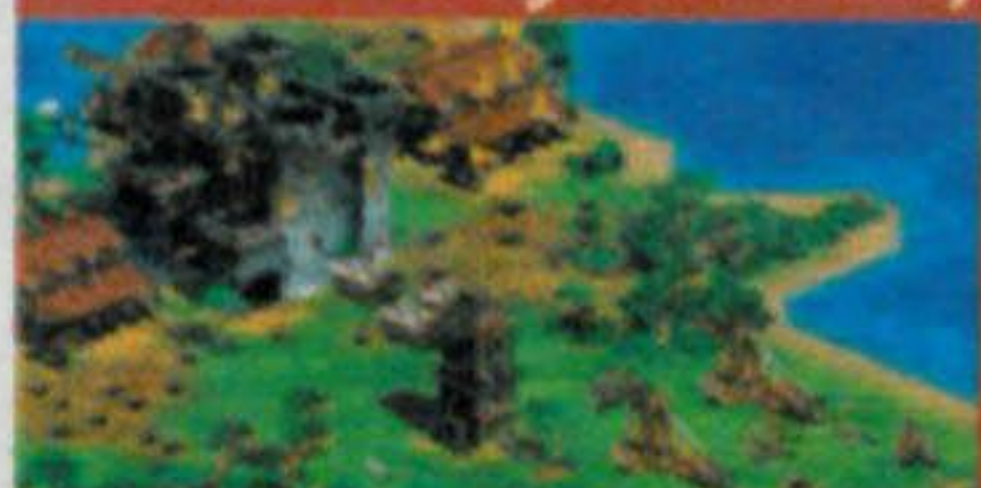


89

PUNCTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de strategie ale ultimelor șase numere:

92 Age of Empires 2 Gold (Classics)



Aici tot ce strălucește e aur: joc epic de strategie cu aspect medieval. Acum, inclusiv add-on-ul!

Ediția: 11/2001 | Microsoft | Preț: cca. 35 USD

90 Commandos 2: Men of Courage



Mai incitant decât Podul de pe râul Kwai și Ziua cea mai lungă luate împreună. Thrillerul tactic al celor de la Pyro e genial și fascinează prin grafică.

Ediția: 11/2001 | Monosit | Preț: 30 USD

90 Starcraft: Battle Chest



Bătăliile spațiale ale celor de la Blizzard se mențin ca de obicei între cele mai bune RTS-uri, mai ales în rețea.

Ediția: 09/2001 | Best Computers | Preț: 33,2 USD

89 Wiggles



Settlers 3 se scufundă? Să fie Wiggles de vină? Până nu demult, settlersii pătrundeau în inima fiecăruia.

Ediția: 11/2001 | Infogrames | Preț: cca. 40 USD

86 Commandos: Anno Pack



Conține Behind Enemy Lines și Beyond the Call of Duty

Ediția: 10/2001 | Monosit | Preț: 47,6 USD

86 Startopia
Monosit 7-8/2001 | 42,8 USD

84 Settlers 4
Ubi Soft 09/2001 | 16,5 USD

84 Mech Commander 2
Microsoft 09/2001 | cca. 45 USD

84 Tropico
Best Computers 06/2001 | 33,3 USD

83 Sacrifice (Classics)
Best Computers 11/2001 | 33,3 USD

81 Totally Rollercoaster (Classics)
Best Computers 11/2001 | 29,9 USD

81 Zeus: Poseidon
Monosit 09/2001 | 42 USD

81 Conflict Zone
Ubi Soft 7-8/2001 | cca. 23 USD

81 Call to Power 2 (Classics)
Monosit 06/2001 | 45,2 USD

80 Ground Control Anthology (Classics)
Best Computers 7-8/2001 | 38,8 USD

80 Star Trek: Armada (Classics)
Monosit 06/2001 | cca. 15 USD

79 Shogun: Warlord Edition
Best Computers 7-8/2001 | cca. 20 USD

79 Emperor: Battle for Dune
Best Computers 06/2001 | 27,5 USD

79 RIM: Battle Planets
Fishtank Interactive 06/2001 | cca. 15 USD

77 Stronghold
Best Computers 11/2001 | 33,3 USD

76 Original War
Best Computers 06/2001 | 29,3 USD

75 Battle Isle: The Androsia War (Classics)
Ubi Soft 09/2001 | cca. 20 USD

75 Theme Park World (Classics)
Best Computers 7-8/2001 | 9,9 USD

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de strategie ale cititorilor revistei PC Games:

- ▲ 1 **Age of Empires 2**
RTS | Microsoft
- ▲ 2 **Starcraft**
RTS | Blizzard
- ▼ 3 **Commandos 2**
RTT | Pyro Studios
- ▼ 4 **Civilization 2**
TBS | Activision
- ▲ 5 **Desperados**
RTT | Infogrames
- ▲ 6 **Black & White**
Strategy Mix | Electronic Arts
- ▲ 7 **Sudden Strike**
RTS | CDV
- ▲ 8 **Emperor**
RTS | Electronic Arts
- ▲ 9 **Settlers 4**
Strategie de construcție | Ubi Soft
- NOU 10 **Jagged Alliance 2**
TBT | Infogrames



Stronghold

la ascultați, măi flăcăi! Și voi țărani, voi preoți, voi arcași și luptători!
Contele nostru clădește o cetate și vă dă în schimb
de toate. Și pâine și gologani.



LUAȚI AMINTE!
Vedeți o scenă dintr-o
bătălie așa cum ne-au
arătat-o producătorii
în imaginile premergă-
toare apariției jocului.

CU SIGURANȚĂ veți avea
parte de asemenea scene.
Unii adversari își pierd
măseaua de minte pe
palisade. Nu le trece prin
cap ideea să meargă
câțiva metri mai încolo.

Grajdurile sunt arse din
temelii. Opincarii
sunt izgoniți sau
uciși. Locurile unde odinioară
înflorau piețele și comerțul
sunt acum niște ruine.

Contele împreună cu câți-
va supuși fideli a reușit să se
salveze în ultimul moment
sub protecția zidurilor cetății.
Pentru următorul atac va tre-
bui să pregătiți noi ziduri de
apărare și să salutați inamicul
cu săgeți încinse. Numai dacă
țineți piept atacurilor dușma-

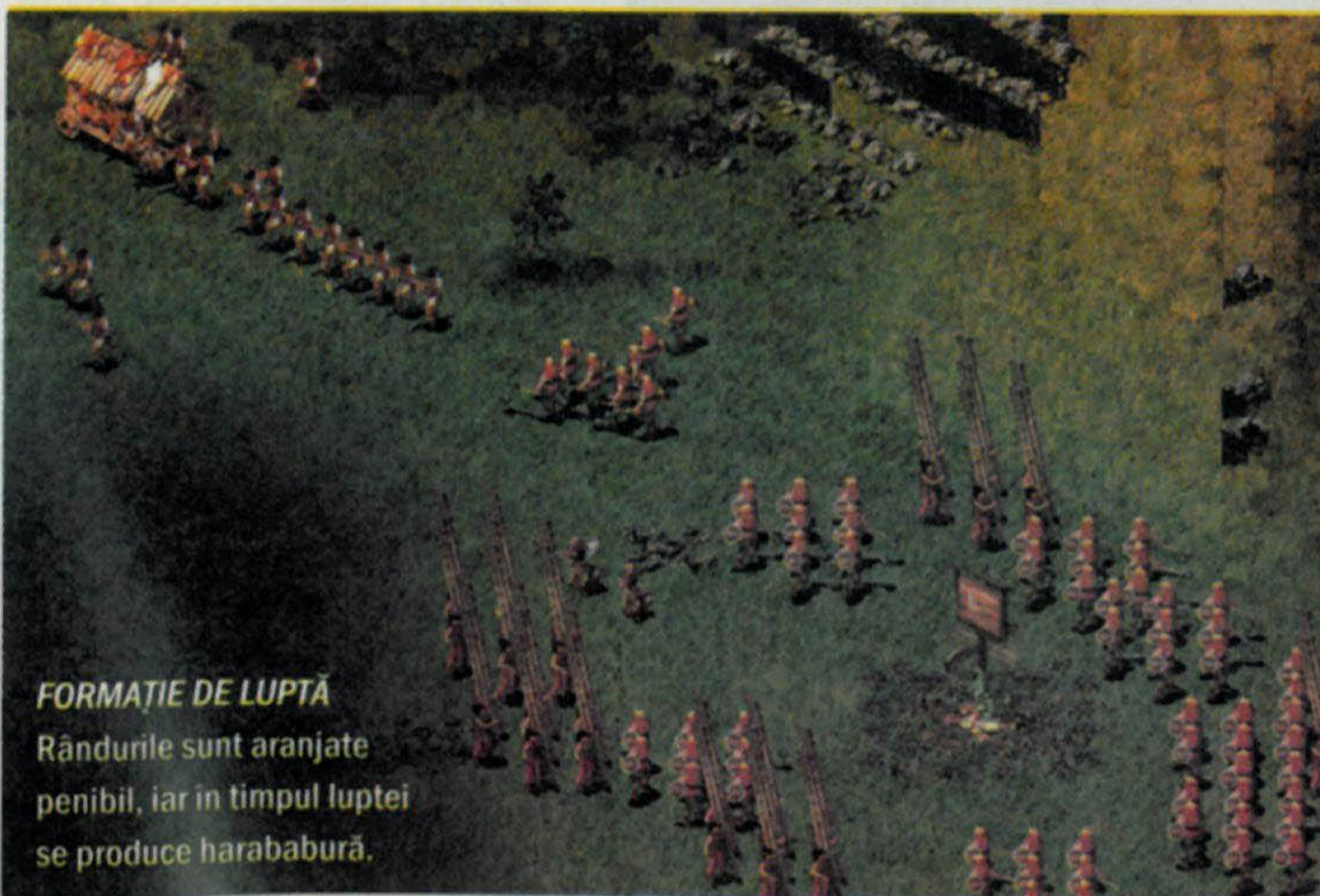
ne veți vedea dacă ați avut
succes în rolul de maestru
constructor al cetății.

Stronghold e în primul
rând un joc de construcție care
vă duce în Old England a
Evului Mediu, unde intrați în
rolul conducătorului (contele)
cetății. Odată cu amenajarea
gaterelor și a spărgătoarelor
de pietre intrați în posesia re-
surselor. Pentru liniștea stoma-
cului veți dispune de fermele
de cereale și de animale, iar
fierăria oferă unelte și arme-

le necesare. Casele produc ță-
rani și soldați. Motto-ul călău-
zitor nu este "un oraș curat,
un oraș frumos", ci mai degra-
bă "ziduri puternice, viață lun-
gă"! Excepție face campania
economică. Aceasta oferă în
cinci misiuni așezări care con-
viețuiesc în pace.

În cele mai multe dintre ce-
le 28 de misiuni ale campaniei
militare se confruntă lăncieri,
cavaleri și pedestrași care în-
cearcă să ajungă la zidurile
cetății. Doar dacă vă mențineți

supușii în formă optimă
reușiți să acumulați resursele
necesare întăririi zidurilor și
ridicării turnurilor de veghe.
Numai așa veți rezista până la
capăt și veți învinge în bătălia
finală. Cel mai greu e să treceți
peste primele minute de joc.
Pentru început aveți la dispozi-
ție o mână de arcași și pe-
destrași. Dacă ați reușit să
respingeți primul val de atac,
zâmbiți: urmează imediat al
doilea. Însă adversarul și-a dat
deja în vileag planurile de atac.



FORMAȚIE DE LUPTĂ

Rândurile sunt aranjate
penibil, iar în timpul luptei
se produce harababură.



PERSPECTIVĂ

Pentru a putea plasa
mai bine noile clădiri,
dezactivați nivelele
de înălțime.
O funcție de-a dreptul
confortabilă deoarece
peisajele izometrice
sunt câteodată
foarte încălcite.

SCHIMBAREA TERENULUI

Una dintre puținele misiuni în care preluați rolul atacatorului. Săpătorii de tuneluri tocmai au făcut o hrubă sub zidul de apărare pe unde trupele pot pătrunde nestingherite.



MONOCULTURĂ Chiar dacă pe lista zilnică de meniu stă scris doar brânză, urdă, barză, supușii dumneavoastră sunt de-a dreptul fericiți. Sistemul de aprovizionare din Stronghold nu este atât de complex.



Cei patru principii adversi controlați de calculator, cu care trebuie să vă confrunțați de-a lungul jocului, nu sunt chiar tacticieni de geniu. Se pare că nici o păsărică nu le-a șoptit vreodată că există manevre pe flancuri, fiindcă, după cum stau lucrurile, soldații conduși de aceștia se năpustesc în atac într-o manieră haotică. Din două în două minute apar cu candoare în același loc în care au început. Conducătorii vicleni construiesc lăcașuri de apărare doar în punctele strategice, în loc să consume resursele pentru construcția cetăților. Câțiva arcași postați pe turnuri înconjurare de ziduri pot să țină în șah chiar și trupe numeroase datorită distanței mari la care bat săgețile.

În Stronghold partea de construcție este esențială. Doar în acțiunile ofensive principii trebuie să-și etaleze talentul de conducători.

Partea economică din Stronghold a fost îmbunătățită și dotată suplimentar față de versiunea precedentă. Pentru un stomac care chiorăie apocaliptic, studiul nu reprezintă o plăcere, munca la câmp devine o corvoadă, iar apărarea orașului un nonsens: dacă tot ești sărac lipit, la ce bun?

Trebuie să vă îngrijiți constant pentru hrană îmbelșugată, căci altfel supușii se supără și, colac peste pupăză, nu mai vin nici emigranți de pe alte meleaguri. Urmările sunt sumbre: noile industrii nu-și găsesc muncitori, iar armata își pierde recruții.

Nici impozitele pentru planurile de construcție și sălașul principelui nu vor mai fi plătite cu plăcere. Așa că aveți permanent de lucru cu propria imagine, dar și cu aprovizionarea, atât cu resurse



CA ÎN POVEȘTI Cetăți atât de bine construite au doar adversarii. Puteți însă să le cuceriti și să le supuneți.

cât și financiară.

În orice caz, începătorii pricip rapid sistemul. Cu câteva ferme de brânză, cabane de vânătoare și plantații de meri, i-ați făcut fericiți pe țărani. În-să campania economică din **Stronghold** nu este nici pe departe atât de complexă ca cea din **Settlers**. De aceea, nici nu este atât de atractivă cât sunt luptele purtate cu cei patru principii.

Cu mult mai interesant și atractiv devine jocul atunci când misiunile mai deviază de la schema tipic defensivă.

Vă aflați, de exemplu, în situația de a fi nevoiți să vă infiltrați într-o citadelă prin tuneluri subterane și apoi să țineți piept adversarului până când culegeți 6.000 de galbeni. Într-o altă misiune, vizavi de propria cetate se află un castel. În vreme ce respingeți atacurile din exterior, trebuie să for-

mați o armată care să asedieze zidurile adverse.

Însă, pe cât de interesante, pe atât sunt de rare aceste acțiuni. Cine termină campania singleplayer, se poate avânta și în bătăliile multiplayer. Mai ales luptele King-of-the-Hill dau o deosebită satisfacție.

Și-am încălecat pe-o șa și v-am spus povestea... hopa! Un cuvânt și despre versiunea aflată în test: producătorii iau totuși aminte la critici și vor să prelucreze **Stronghold** din mai multe puncte de vedere. Vor fi îmbunătățite mai ales inteligența adversarului și sistemul campaniilor economice. Din păcate, noua versiune nu a ajuns la noi în timp util.

De aceea o vom pune sub lupă în numărul viitor. Parol!

PUNCTAJ STRONGHOLD

PRODUCĂTOR Firefly Studio **DISTRIBUTOR** Best Computer

PREȚ 33,3 USD **TERMEN** a apărut

LIMBA Engleză

NECESAR Pentium II 300
64 MB RAM
HDD: 680 MB

RECOMANDAT Pentium III 700
128 MB RAM
HDD: 680 MB

SUPORT OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea 8
Internet 8
1 jucător / pachet

GRAFICĂ 70%

Categoric sub posibilități

SUNET 80%

Contribuie mult la atmosferă

CONTROL 80%

Cu puține excepții este intuitiv

MULTIPLAYER 80%

Cu timpul e mai distractiv în single decât în multiplayer

OPINII

CIPRIAN COROIANU

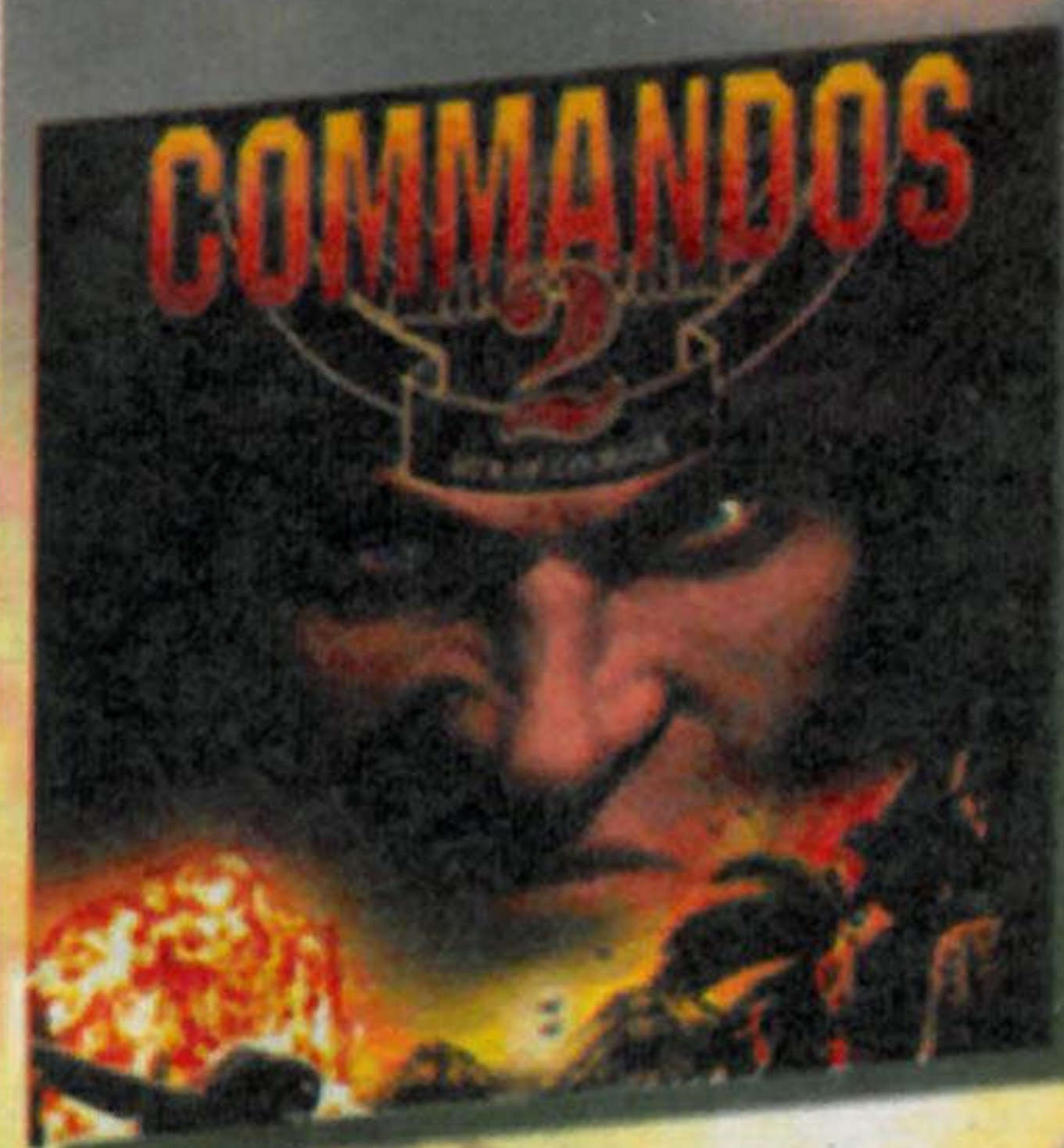
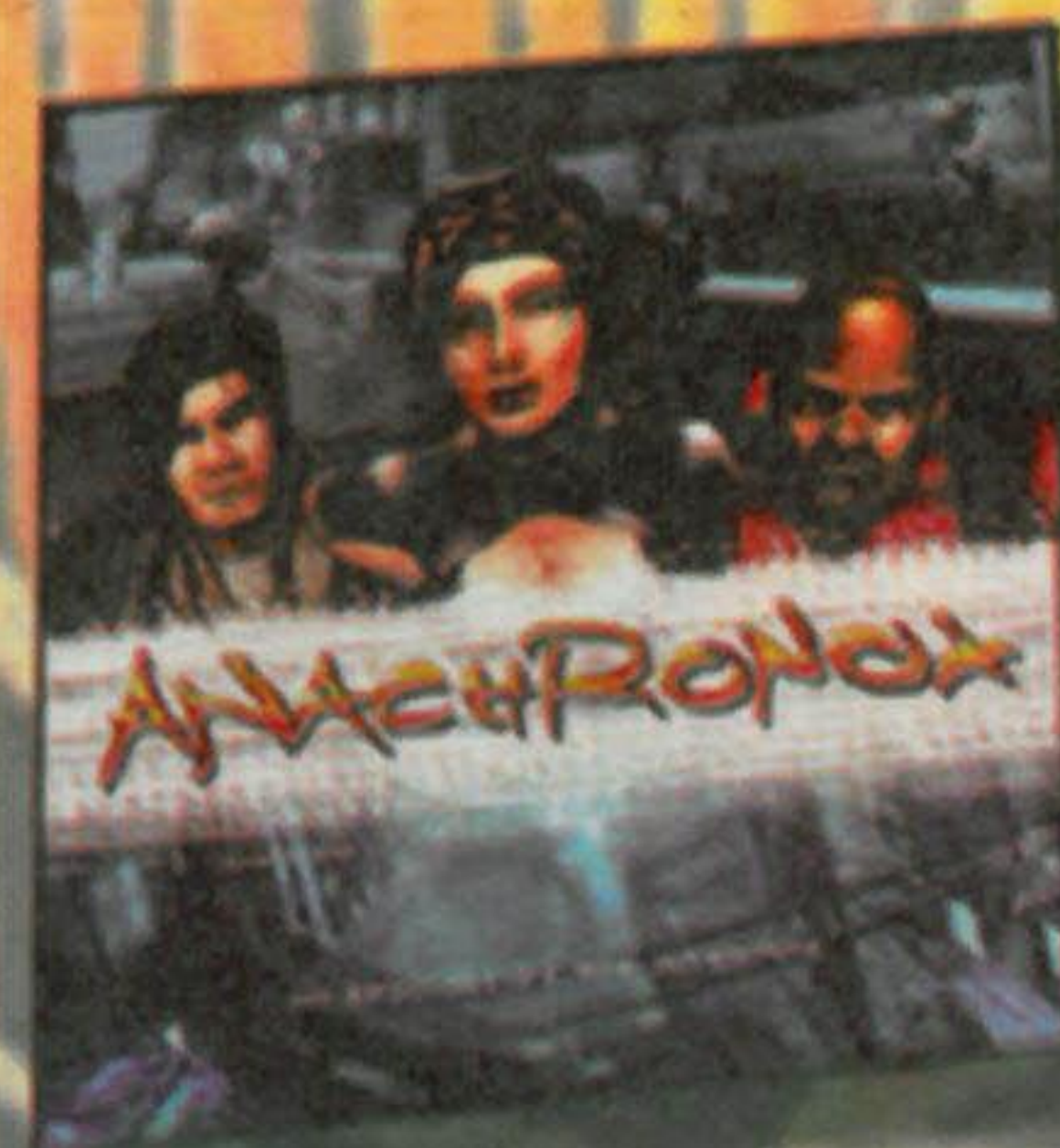


Se vrea a fi un "castle sim" epic, dar a ieșit un fel de curs de construcție pentru începători.

În plin Ev Mediu englez, **Stronghold** este o adevărată baie de purificare pentru pasionații strategiei de construcție. Primele misiuni îți lipesc mâna de mouse: vor rezista atacurilor furibunde zidurile construite cu atâta trudă? Proviziile de hrană sunt suficiente până la următorul atac? De fapt, așteptarea este inamicul numărul unu la începutul jocului.

După primele atacuri, parcă-ți mai vine apa la moară. Abia atunci știi sigur că supușii nu sunt cu nimic mai puțin fericiți dacă le dai câteva bucăți de brânză, decât dacă i-ai hrăni pe baza unui plan de alimentație.

Cele mai multe misiuni se derulează după aceeași schemă: ridici câteva ferme, construiești câteva ziduri pe care plasezi niște arcași, aștepti și totul e gata. Profesioniștii nu găsesc nimic în asemenea cerințe. Părțile puternice ale adversarilor din **Stronghold** ies la iveală doar când te afli sub preslunea asalturilor lor. Abia atunci începe dansul!



MONOSIT CONIMPEX

Pentru orice titlu multimedia, comenzi și la

www.monosit.ro

București, Splaiul Unirii nr. 4,
bl. B3, sc. 2, ap. 10.
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351
e-mail: monosit@rdsnet.ro



DRAGONII RÂD Una din surprizele hilare ale călătorilor de cercetare.



Kohan

Immortal Sovereigns

Felicitări! Dacă citiți aceste rânduri, în ciuda screenshot-urilor sumbre și seci, s-ar putea ca **acest Fantasy - Strategy** să devină jocul vostru preferat.

Cunoașteți Heroes of Might&Magic? Sigur că da! Ei bine, închipuiți-vă acest joc în timp real și ați gustat deja din Kohan. Kohan a moștenit de la 3Dos pofta de cunoaștere și cercetare, eroii RPG-ului și scenariile fantastice. Alte elemente ale jocului amintesc mai degrabă de Civilization.

Înainte de bătălie, producătorii au pregătit așezarea civilizației. La început aveți unul sau două sătulețe cărora le lipsește forța financiară pentru a-și permite armate mari și puternice. Pregătiți deci gaterile, construiți fierării și cariere de piatră pentru a acumula resursele necesare. Pas cu pas, transformați piețele în bazare și

avansați de la zidurile cetății la cetăți și temple, până când micile așezări devin orașe înfloritoare. Și pentru ca administrația orașului să nu intre în derută, puteți crește sau încetini viteza ceasului în funcție de cum avansează jocul.

Între timp plecați cu trupe mici, patru până la cinci oameni, pentru a descoperi

împrejurimile lumii izometrice.

Trebuie descoperite peșteri purtătoare de comori, obiecte de artă de prin temple părăsite și, desigur, veți da nas în nas cu adversarii. Fuga nu rezolvă nimic: dacă două armate se intersectează începe măcelul care se încheie doar o dată cu victoria uneia dintre ele.

Pentru că nu puteți controla în mod direct bătăliile în timp real, mai bine să aveți în vedere că trebuie să folosiți terenul în favoarea voastră și să găsiți formația corespunzătoare pentru succes. În bătălii e rândul eroilor să se afișeze. Cei invincibili vă însoțesc în întreaga campanie și își îmbunătățesc vizibil calitățile de conducători. În funcție de cel pe care-l alegeți să fie locotenent, soldații sunt sau nu pregătiți să facă față atacului, își regenerează puterile mai repede sau mai atacă încă o dată.

Ce îl face pe Kohan atât de complicat și de complex nu este neapărat controlul, destul de greoi de altfel. E vorba și de upgrade-ul clădirilor din orașe,



LADA CU NISIP
Terenul joacă
un rol important.
În deșert, trupele
suferă de sete.

OPINII

BOGDAN GAVRA



O rățușcă urâtă, dar
autentică: sub mantia gri
a graficii se ascunde
o trufanda
pentru cei pasionați.

Nu e deloc simplu de explicat
de ce la test am pierdut ultimul
tramvai. Trebuie să te preocupi
puțin să vezi care este grafica
și nu e de ajuns să survolezi
tutorialul înainte să-ți dai cu
părerea. Trebuie să vezi finețea
jocului RTS.

Kohan creează dependență.
Încă un oraș... hai să mai
amplasez o mină... da' ce-ar
fi să mai pornesc la un tur de
recunoaștere? Nici nu-ți dai
seama cum trece timpul.
Kohan nu este tocmai
pe gustul iubitorilor lui
Command&Conquer. Oricum,
strategii cu gusturi rafinate
vor petrece aici ore întregi
de satisfacție.

diferitele unități, de la magi-
cieni până la paladin, căile de
aprovizionare (trupele rănite
nu pot fi vindecate) sau bonu-
surile de putere și dexteritate la
luptători. Pentru un RTS, sarcini-
le sunt extrem de complexe,

indiferent dacă porniți în cău-
tarea trupelor de cercetare,
mărșăluți prin deșert sau tre-
buie să cucerii partea întune-
cată.

Diplomația e hotărâtoare
dacă doriți să convingeți ora-

șele de neutralitatea voastră.

Pe lângă campania single-
player puteți să elaborați hărți
cu ajutorul editorului sau să vă
aruncați pe Internet împotriva
adversarilor umani.



ATAC ÎN FORȚĂ Cavaleria și magicienii atacă cetatea de bază a stăpânului întinericului. În aceste momente
trupele își cam stau în cale.

PUNCTAJ KOHAN

PRODUCĂTOR Time Gate
DISTRIBUTOR Ubi Soft

PREȚ cca. 30 USD
TERMEN a apărut

LIMBA
Engleză

NECESAR Pentium II 233
64 MB RAM
HDD: 470 MB
RECOMANDAT Pentium II 450
128 MB RAM
HDD: 670 MB

SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet 8
1 jucător / pachet

GRAFICĂ 50%

La nivelul anului 1996 ar fi fost grozavă

SUNET 70%

Bine sincronizat, dar monoton

CONTROL 60%

Fără indicații de utilizare nu ai șanse

MULTIPLAYER 70%

Partea de construcție e neglijată

78



Totally Rollercoaster



BUCĂȚI DE GHEATĂ
Într-un scenariu de iarnă
construiți trenulețe pe cuburi
de gheață, iar igluurile
servesec drept casieri.



Grație lui Rollercoaster Tycoon, construcția trenulețelor din parcurile de distracții **oferă parcă mai multă plăcere decât dacă „te dai” pe ele!**

În Rollercoaster Tycoon conduceți toată istoria unui parc de distracții în rolul de constructor-șef și manager al secției personal.

Paleta de sarcini cuprinde amenajarea instalațiilor, chioșcurilor și a trenulețelor, cât și angajarea personalului și, nu în cele din urmă, managementul financiar. În orice caz, această secțiune este atât de ușoară încât nu veți fi nevoit să vă cufundați în coloane de cifre.

Totuși există o afișare bună a tuturor datelor relevante, care pot fi citite prin câteva clicuri de mouse. Semnalmentul de bază din Rollercoaster Tycoon este cu siguranță partea distractivă. Multitudinea impresionantă de atracții permite numeroase posibilități pentru toate gusturile, făcând astfel posibilă rezolvarea fiecărei misiuni. Jocul mai oferă și posibilitatea de a produce și dezvolta singur trenulețe, trasee prin cascade sau instalații

Go-Cart. Pentru a-și onora numele, **Totally Rollercoaster** cuprinde și ambele add-on-uri (Added Attractions și Loopy Landscapes). Astfel, programul original a fost completat cu noi scenarii, magazine, tarabe, trenulețe și teme pentru dezvoltarea și amenajarea peisajului.

Cui nu-i ajung cele enumerate aici poate să-și extragă de pe diferite site-uri tot felul de instalații gata de funcționare pe care să le includă în propriul parc.

MINUNĂȚIE
Pe parcursul
mai multor ore de joc
apar instalații gigantice
destinate distracțiilor.

PUNCTAJ TOTALLY ROLLERCOASTER

PRODUCĂTOR Chris Sawyer
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ
29,9 USD

TERMEN
a apărut

LIMBA
Engleză

NECESAR
Pentium 200
32 MB RAM
HDD: 200 MB

RECOMANDAT
Pentium II 350
128 MB RAM
HDD: 800 MB

SUPORT
OpenGL

Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1
Internet -
1 jucător / pachet

Rețea -

81

OPINIE BOGDAN GAVRA



Logică de ansamblu:
acțiunile jucătorului
și reacțiile în joc.

Eu mă cam dau de o parte de la jocurile de construcție. Rollercoaster Tycoon e una dintre puținele excepții. Lăsând la o parte tematica jocului, transpunerea acestuia a fost realizată impresionant de bine. Mai bine decât în Theme Park, care se pare că a fost sursa de inspirație, jocul funcționează bine în colaborarea dintre reacția vizitatorului și acțiunea jucătorului. Dacă sunt idiot în calcule și rămân fără bani fiindcă am construit un trenuleț de nu știu câți kilometri, pun mâna pe un credit și joc mai departe. Și astfel am găsit ceva care să-mi ocupe timpul liber. Grafica puțin cam prăfuită rămâne aproape invizibilă datorită cotei valorii distractive a acestui joc.

GRAFICĂ 70%
Putin incolorită, dar foarte frumos animată

SUNET 80%
Muzica, vocile, urletele ca în realitate

CONTROL 80%
Solid și funcțional cu mouse-ul

MULTIPLAYER -%
Aprecieri imposibile



Age of Empires 2 Gold



ADMIRABIL Însemnele lui Age of Empires 2 sunt cetățile medievale unase.

Dublul pachet Age of Empires 2 **încântă** prin luptele istorice purtate prin toată lumea medievală.

MĂCEL Luptele decisive se transformă deseori în lupte de masă.

După ce Age of Empires se desfășura în antichitate, urmașul său se axează pe conflictele istorice ale Evului Mediu. De partea celor mai puternice civilizații ale tuturor timpurilor și anume a francilor, mongolilor și bizantinilor, purtați bătălii epice în timp real.

Fiecare popor posedă, pe lângă tipurile asemănătoare de trupe, unități speciale care îi conferă astfel lui Age of Empires 2 în mare măsură profunzime și complexitate.

Piatra de temelie pentru suc-

ces este construirea unei baze puternice cu turnuri de pază și ziduri, prin care să se poată crea posibilitatea de colectare în liniște a resurselor necesare și, nu în ultimul rând, ocuparea punctelor strategice de pe hartă pentru imobilizarea adversarului.

Pe lângă modul multiplayer ne bucură mai ales scenariile: în centru stă de această dată o personalitate istorică precum Saladin, William "Braveheart" Wallace sau Gingis Han. În mai multe misiuni se cere iscusință și îndemânare, având astfel posibilita-

tea câștigării bătăliilor cruciale, capacitatea de apărare a teritoriilor cheie și totodată asediarea orașelor bine păzite. Engine-ul grafic 2D mai poate fi acceptat în fața ochilor chiar și după doi ani și este chiar în stare să prezinte trupele, clădirile și peisajul într-un mod foarte detaliat.

Lăudabil este și comportamentul destul de isteț al adversarilor controlați de computer: chiar cei mai înverșunați strategi ai lui Age of Empires 2 vor avea de furcă cu aceștia.

OPINII BOGDAN GAVRA



În pofida unor riduri datorate vârstei, Age of Empires 2 strălucește în postura de rege al genului.

Cu toate că au trecut deja doi ani de la apariția lui Age of Empires 2, strategia în timp real al celor de la Microsoft marchează vârful acestui gen. Multitudinea de unități și posibilitățile tactice încântă. Adaug aici relația dintre bătălii, construirea bazei și cercetarea noilor ramuri tehnologice. Campaniile oferă motive interesante și sunt veridice din punct de vedere istoric. Și cel care se aruncă în lupta cu generalii controlați de calculator găsește cu siguranță în imensa comunitate destui adversari umani. Toate acestea la un loc fac ca Age of Empires 2 să fie unul dintre cele mai bune jocuri ale ultimilor ani și nu ar trebui să lipsească din nici o colecție. E bine de știut că multe din scăpările comise în pachetul suplimentar Conquerors au fost îndepărtate.

PUNCTAJ AGE OF EMPIRES 2 GOLD

PRODUCĂTOR Ensemble Stud.
DISTRIBUTOR Microsoft

PREȚ cca. 35 USD
TERMEN a apărut

LIMBA Engleză

NECESAR Pentium 166
32 MB RAM
HDD: 200 MB
RECOMANDAT Pentium II 350
128 MB RAM
HDD: 350 MB

SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single PC 1 rețea 8
Internet 8
1 jucător/pachet

GRAFICĂ 80%
Peisaje 2D și trupe detaliate

SUNET 80%
Sunete și muzică de atmosferă

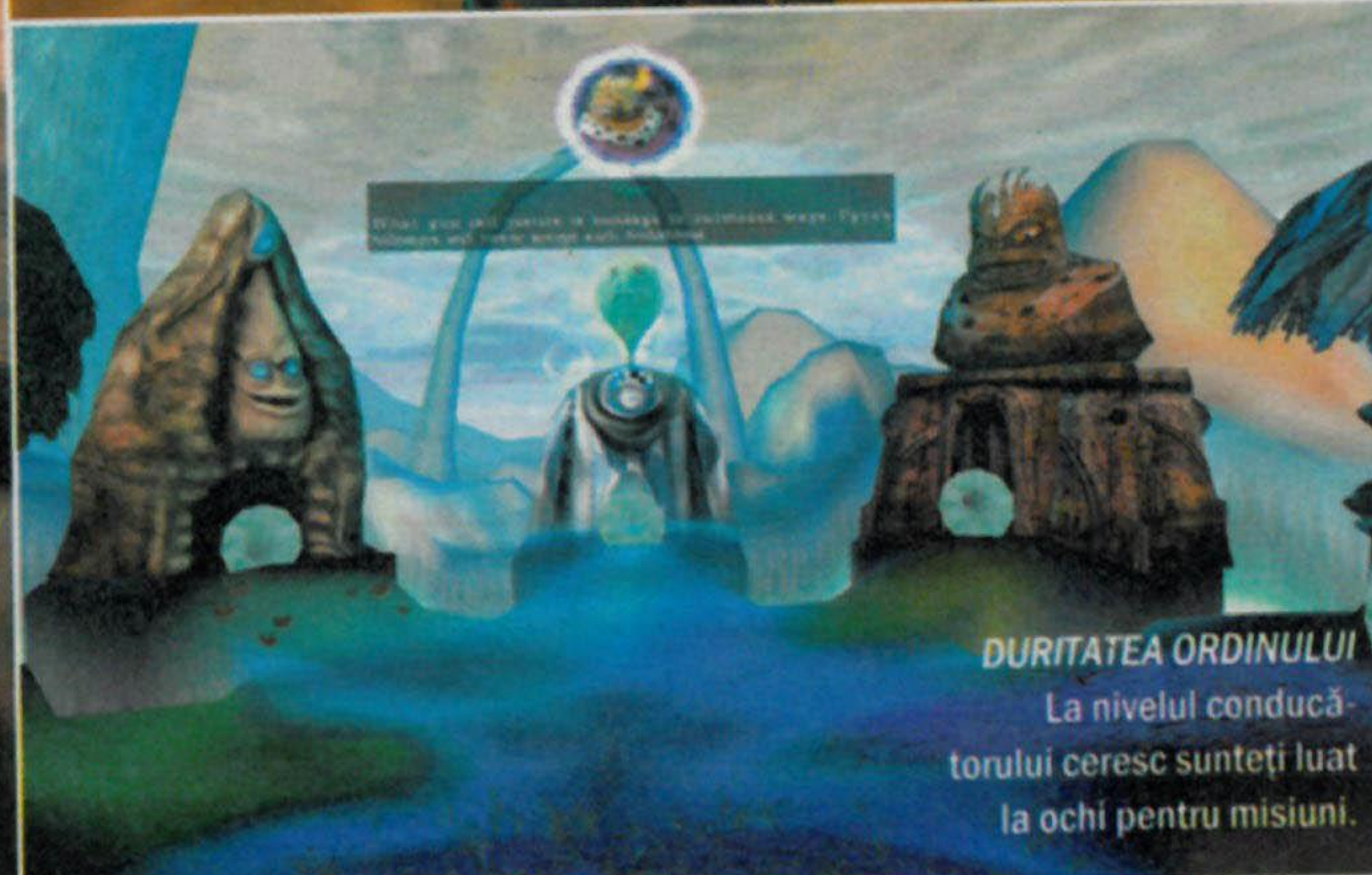
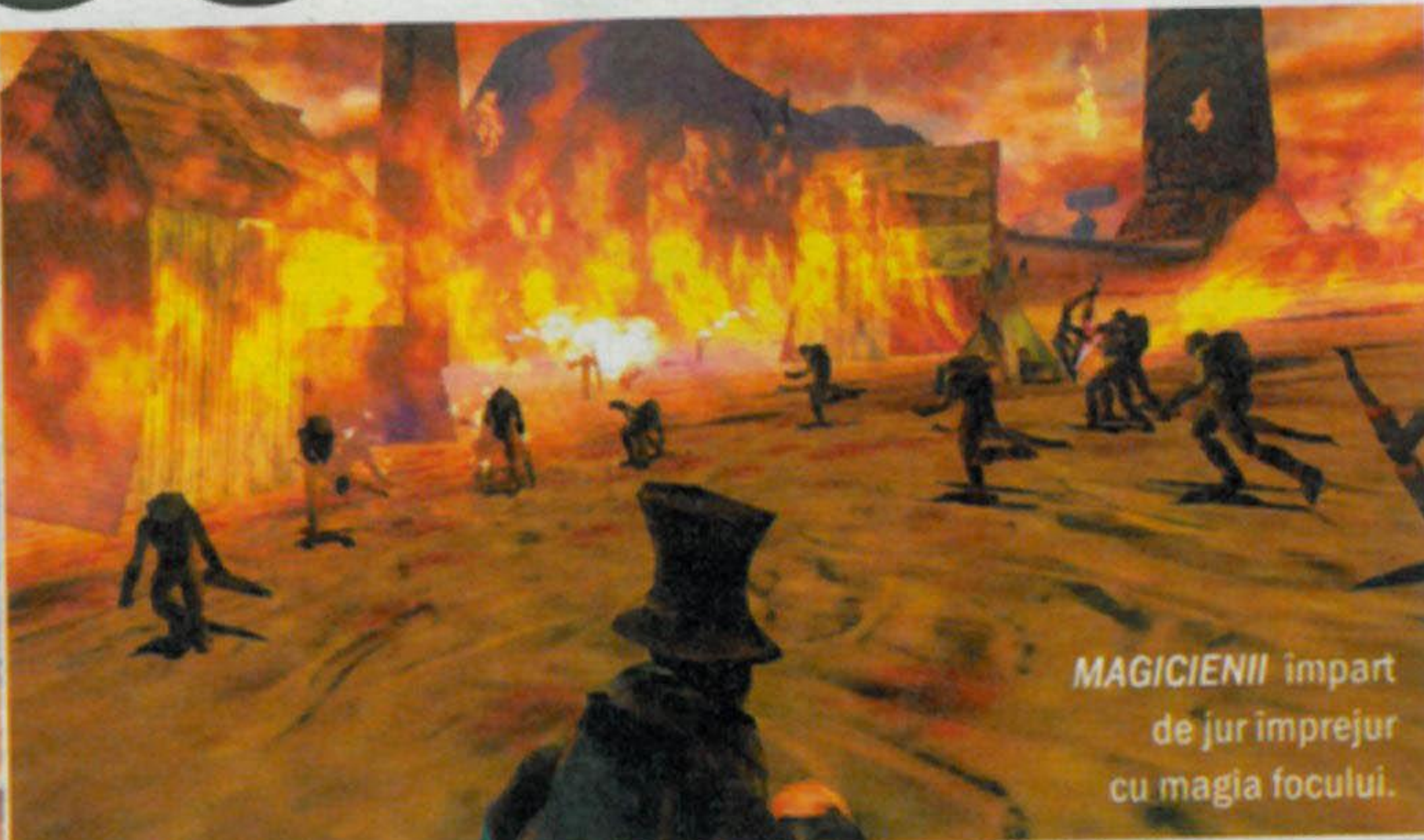
CONTROL 90%
A devenit, pe bună dreptate, standardul genului

MULTIPLAYER 90%
Moduri de joc și cărți la discreție

92



Sacrifice



Jocul de strategie în timp real al celor de la Shinys se bazează pe o grafică admirabilă, **un story puternic și un gameplay inovativ.**

Cinci zei se ceartă în Sacrifice pentru postul de șef. Însă nici unul nu vrea să-și murdărească mâinile.

Pe târâmburi pământene,
magicienii - unul în persoana
dumneavoastră - sunt purtăto-
rii de cuvânt ai forței divine.

Grație aptitudinilor magice, toate elementele tipice ale jocului se bazează pe cuvinte miraculoase prin care apar creaturi și clădiri, iar în lupte

reapar clasicele formule hocus-pocus. Forța divină însă conduce repertoriul: de partea lui Pyro, zeul focului, puteți aprinde flacăra plăcerii, pe când zeul pământului James, se ocupă de aruncarea stâncilor și de cutremure.

Pe lângă mană, sufletele sunt a doua resursă în joc. Acestea sunt necesare pentru convertire și le posedăți dacă le strângeți și le adăpostiți pe altar.

Pe lângă designul nou și combinarea cu RPG și elemente de acțiune, **Sacrifice** se bazează pe grafică și, la numai jumătate de an de la apariție, se menține pe locul întâi.

Un neajuns, ca să-i spunem așa, este perspectiva destul de restrânsă asupra bățăliilor.

Funcția zoom nu ajunge destul de departe și de abia se mai pot coordona anumite acțiuni.

OPINII

ANDREI RITOK-SCHOTSCH



**Sacrifice oferă
un gameplay incitant
și are o grafică genială.**

Bazându-se pe elementele inovative și pe grafica superbă, **Sacrifice** trebuie să facă parte din colecția oricărui strateg al timpului real. Libertatea jocului, unitățile și misiunile îi aduc pe tacticieni la o formă excepțională, ducând până la impresionantul mod multiplayer. Lipsa de perspectivă se depășește cel mai bine cu manevre iscusite și nu trebuie să ajungeți neapărat la măceluri haotice. Oricum, versiunea de buget sub titlul **Blood-Pack** merită cumpărată, fiindcă pachetul include și altceva: pe lângă un joc mini există noile hărți multiplayer, editorul de nivel inclusiv video-urile de introducere a designerului Dave Perry, cât și diverse artworks, poze și alte patch-uri.

PUNCTAJ SACRIFICE

PRODUCĂTOR Shiny
DISTRIBUITOR Virgin

PREȚ cca. 15 USD


LIMBA
Engleză

NECESAR	RECOMANDAT
Pentium II 300	Pentium III 600
64 MB RAM	128 MB RAM
HDD: 650 MB	HDD: 650 MB

SUPPORT
OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER
Single-PC 1 Rețea 4
Internet 4
1 jucător / pachet

GRAFICĂ 90%



The best al genului

SUNET 80%

De vârf în afara speech-ului

CONTROL **80%**

În lupte poate deveni dificil

MULTIPLAYER 90%
Dueluri și moduri variate

83

RECOMANDĂRI ACTUALE



Ediția 11/2001
Producător: Ubi Soft
Preț: cca. 35 USD

Evil Twin

Producătorii francezi de jocuri sunt renumiți pentru ideile lor creative și pentru felul în care prezintă povestioarele pline de fantezie concepute pentru calculator.

Amintiți-vă de jocuri precum *Heart of Darkness*, *Dark Earth* sau seria *Rayman*.

Proaspătul *Evil Twin* păstrează această tradiție. Jump&Run, cum mai e numit, încântă prin atmosfera de joc. Recomandăm chiar și specialiștilor de acțiune să arunce o privire asupra nivelului de design și asupra calității grafice.



88

PUNTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de acțiune ale ultimelor șase numere:

89 Deus Ex (Classics)



Calitate formidabilă, dar și preț pe măsură: cine l-a ratat până acum să pună mâna pe el.

Ediția: 10/2001 | Monosit | Preț: 45,2 USD

89 Operation Flashpoint



Shooter-ul tactic se menține de luni de zile în topul cititorilor. Și atât de mulți cititori nu pot greși.

Ediția: 7-8/2001 | Codemasters | Preț: cca. 38 USD

88 Evil Twin



Nu vă lăsați duși de nas! Povestirea modernă a celor de la Ubi Soft e orice numai joc de copii nu.

Ediția: 11/2001 | Ubi Soft | Preț: cca. 35 USD

87 American McGee's Alice (Classics)



Până în prezent nu a fost prea căutat, de aceea se găsește acum la un preț de învidiat.

Ediția: 7-8/2001 | Best Computers | Preț: 25,5 USD

87 Eurofighter Typhoon



Acțiunea celor de la Rage Software îmbină până la urmă sentimentul de a zbura cu un story incitant.

Ediția: 06/2001 | Koch Media | Preț: cca. 38 USD

86 Thief 2: The Metal Age (Classics)

Best Computers 09/2001 | 39,9 USD

85 Star Trek Voyager Elite Force (Classics)

Monosit 06/2001 | 45,2 USD

81 Tomb Raider 4: Last Revelation (Classics)

Best Computers 10/2001 | 39,9 USD

80 Panzer Elite Special Edition (Classics)

Jowood 11/2001 | cca. 20 USD

79 Adventure Pinball

Best Computers 06/2001 | 25,5 USD

78 Sheep, Dog 'n Wolf

Best Computers 11/2001 | 22,1 USD

77 Alone in the Dark 4

Best Computers 7-8/2001 | 29,9 USD

76 Red Faction

Best Computers 10/2001 | cca. 35 USD

74 Half-Life: Blue Shift

Best Computers 7-8/2001 | 33,8 USD

72 Project Eden

Eidos Interactive 11/2001 | cca. 40 USD

72 The Nomad Soul (Classics)

Eidos Interactive 09/2001 | cca. 15 USD

70 Zak

Jowood 11/2001 | cca. 40 USD

68 Dalkatana (Classics)

Monosit 09/2001 | 45,2 USD

67 I-War 2: Edge of Chaos

Best Computers 09/2001 | 29,9 USD

67 Rune

Best Computers 7-8/2001 | 33,3 USD

63 Evil Dead: Hall to the King

Best Computers 06/2001 | cca. 35 USD

58 From Dusk Till Dawn

Modern Games 10/2001 | cca. 30 USD

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de acțiune și aventură ale cititorilor revistei PC Games.

- ▲ 1 **Half-Life**
Ego-Shooter | Valve
- ▲ 2 **Counter-Strike**
Shooter tactic | Vivendi
- ▲ 3 **Unreal Tournament**
Ego-Shooter | Infogrames
- ▲ 4 **Quake 3 Arena**
Ego-Shooter | Activision
- ▲ 5 **Unreal**
Ego-Shooter | Infogrames
- ▲ 6 **Deus Ex**
Action-Adventure | Eidos
- ▲ 7 **Giants**
Action | Interplay
- ▲ 8 **No One Lives Forever**
Ego-Shooter | EA Games
- ▲ 9 **Dark Project 2**
Action-Adventure | Eidos
- ▲ 10 **Red Faction**
Ego-Shooter | THQ



Evil Twin

Simpatic, acrobatic,
plin cu scene gen
Jackie Chan și pură
splendoare grafică.
Toate astea fac
din Evil Twin
un Jump&Run
de mare rafinament.



SUPERMAN JUNIOR
Acționând o tastă,
Cyprien devine dintr-un
puști simpatic un super
erou mai bengos
decât Făt-Frumos.



ȘCOALĂ VECHE Dacă se filmează
din lateral, jocul aminteste
de începuturile stilului jump&run.
Această perspectivă însă e întâlnită
mai rar decât un Trabant în America.

Underbed e un tărâm cunoscut de toată lumea. Țara e situată noaptea pe sub păturile copiilor și dispare odată cu apariția primei raze de soare.

Monștri răutăcioși își au sălașul printre nori, pe mări și prin craterele vulcanilor. Vă mai amintiți? Evil Twin vă readuce în coșmarul de odinioară. Cineva stinge lumina, închide ușa și începe showul freakie.

Cyprien, tânărul cu părul roșiatic se plimbă printr-o pădure cu copaci scorburoși și

plină de vegetație. În spatele său se rostogolesc bolovani scuipați de un cărăbuș de mai. Cyprien se întoarce, trage de două ori, dar fără succes și aleargă mai departe.

Gândac din stânga! Tocmai a reușit să-l ocolească. Cyprien sare peste un buștean, apoi își ia avânt și ajunge pe o ciupercă unde culege trei puncte de energie.

Câteva secunde mai târziu se transformă în „Super-Cyp”, zâmbește, se încoardă și transmite următorilor săi niște volți, așa cât să se consi-

dere într-un rotisor. Acum puteți pune gamepadul de o parte și mai luați o gură de aer.

Alte scene se derulează în casa unui clown mândăcios, unde Cyprien trebuie să-și facă o omletă din niște lucruri scârboase; apoi într-un oraș din nori unde taie din greșeală comunicația pilotului, contribuind astfel din plin la depresia acestuia; pe un vapor ce navighează aiurea, sau în turnul unui dragon.

La fel ca Rayman 2, Evil Twin este un Jump&Run 3D.

Cyprien nu face decât să alerge prin diferite scene, să sară și să se cațere având un parcurs pe cât de estetic, pe atât de fantastic.

Atunci când se cațără, animația e tare drăguță: se ridică opintindu-se din mâini și sare apoi tot mai sus. La fel se strecoară prin labirinturi unde se rănește în mod regulat, fiind nevoit să culegă toate pansamentele care îi ies în cale.

Pentru control, cel mai adecvat este un gamepad. La fel puteți coordona mișcările

și prin tastatură, însă acest lucru este mai puțin confortabil.

Dacă nu aveți experiență cu titluri asemănătoare, îl veți pune oricum pe Cyprien să facă niște tumbe inutile, cu toate că nu veți dori aceasta. Mai încolo, toate manevrele se vor putea face cu mult mai ușor.

Povestea începe într-un orfelinat, unde Cyprien, ca în fiecare an, își sărbătorește ziua de naștere fără părinți. El urăște acest lucru și își înjură toți prietenii care vor să fie prezenți pentru el.

Din păcate, la nivel underbed se deschide un portal care îi răpește pe toți copiii.

Partenerul de discuție imaginar al lui Cyprien, un Teddy dependent de țigări, dispare în același timp. Rămas singur, băiețelul tul-

OPINII JÁCINT ERDEI



Evil Twin este de-a dreptul trăsniț. În același timp e cel mai bine făcut Jump&Run.

Ce să fac cu drăgălașul Rayman și cu vata sa pe băț, dacă pot să-l am pe Cyprien cu sarcasmul său? Acesta se apropie ceva mai mult de gustul meu.

În Evil Twin pătrunzi într-o atmosferă plăcută pe care nu o mai găsești decât în American McGee's Alice - și acest lucru este subliniat de trei elemente: zgomotele de scenă cu multă liniște între ele; melodii cum apar în filmele polițiste înainte de o asasinare pe care ai prevăzut-o de multă vreme; tot felul de scene frumoase cu personaje captivante. Pentru Rayman 2 am două argumente: din punctul de vedere al începătorului, traseul învățării e cu mult mai plăcut.

În Evil Twin, gradul de dificultate crește destul de spontan. Cam asta ar fi: din punct de vedere al design-ului de nivel, acesta este mult mai complex, iar dialogurile sunt mai pline de umor.

burat se hotărăște să întreprindă o acțiune de salvare.

Se aruncă prin portal și merge pe urmele acestora. Este întâmpinat de un elefant aflat pe un leagăn de lemn de la care învață că în lumea underbed el are aptitudini speciale.

În rolul lui „Super-Cyp”, Cyprien împarte porții de

curent, mingi de foc, stărnește cutremure.

Aceste aptitudini fac toate parte din repertoriul său. În plus, sare de două ori mai mult, poate ajunge la viteze de câteva sute de metri și suportă mult mai multă durere.

Toate durează însă doar

puține secunde, după care trebuie consumate cubulețe de energie. Înainte de readucerea echipajului lui Cyprien înapoi în cămin, trăiți tot felul de aventuri bizare pe mai multe insule: cu ajutorul unui praf invizibil pătrundeți într-un oraș ai cărui locuitori cam neprietenoși sunt împărțiți în două tabere.

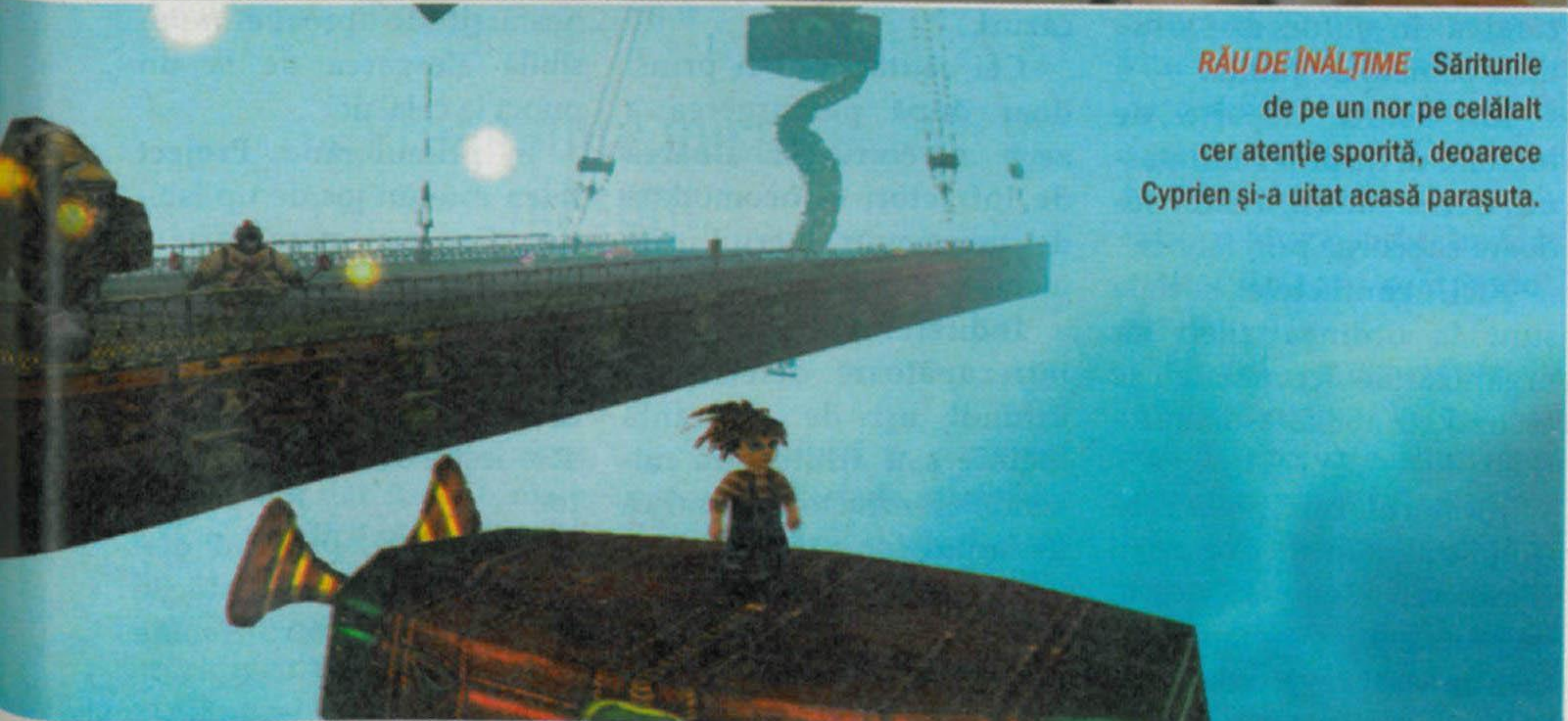
Pentru a intra în posesia unei rețele, trebuie să prindeți muște pentru un păianjen înfometat. Pentru o lanternă căutați licurici și îi introduceți într-un lemn de bambus.

Underbed e o țară grotescă, în care aproape totul e de imaginat. Plictiseala este exclusă.



PRAȘTIA UNIVERSALĂ

Cu ajutorul acestei arme letale, Cyprien doboară chiar și cei mai dotați inamici. Pentru lupte este recomandată perspectiva ego sum.



RĂU DE ÎNĂLȚIME

Săriturile de pe un nor pe celălalt cer atenție sporită, deoarece Cyprien și-a uitat acasă parașuta.

PUNCTAJ EVIL TWIN

PRODUCĂTOR Ubi Soft

DISTRIBUTOR Ubi Soft

PREȚ cca. 35 USD

TERMEN a apărut

LIMBA Engleză

NECESAR

Pentium II 400

64 MB RAM

HDD: 650 MB

RECOMANDAT

Pentium III 500

128 MB RAM

HDD: 1.200 MB

SUPORT

OpenGL

Force Feedback

MULTIPLAYER

Single-PC 1

Rețea -

Internet -

1 jucător / pachet

GRAFICĂ 90%

Nivele deosebit de variate și pompoase

SUNET 80%

Sunete decente dar variate

CONTROL 80%

După ceva antrenament e foarte bun

MULTIPLAYER - %

Apreciere imposibilă

88



INDEPENDENT Chiar dacă jucătorul nu-l vede pe adversar, camarazii controlați de calculator mătură alături de acesta tot ce le stă în cale.

Project Eden

Producătorii lui Tomb Raider își caută al doilea picior de sprijin. Cu Project Eden, Core Design **n-a reușit să combine acțiunea cu RPG-ul** decât pe jumătate.

O echipă formată din patru personaje trebuie să investigheze cândva, în viitor, dispariția unor oameni de știință.

Jos, foarte departe de highlife-ul de prin Penthouse-uri, trăiesc săracii, a căror sudoare se scurge prin fabrici.

Aici, conflictele sociale sunt la ordinea zilei, iar organizațiile criminale se ascund cu abilitate de autorități.

Jucătorul, care preia controlul simultan al celor patru caractere, descoperă destul de repede un grup de rebeli, care au lăsat ceva cadavre în drumul lor către treptele

superioare ale orașului. În căutarea celor dispăruți dai mereu peste asemenea cazuri.

Cei căutați pot fi prinși doar după parcurgerea a zece niveluri. Vânătoarea de infractori e incomodată de un singur lucru: ușile închise.

Indiferent că e vorba de întrerupătoare defecte ale liftului, uși de siguranță închise sau arhitectura mizerabilă, infractorii se mișcă în largul lor prin oraș, iar echipa jucătorului se află permanent în fața piedicilor.

Și orientarea către celelalte domenii se desfășoară

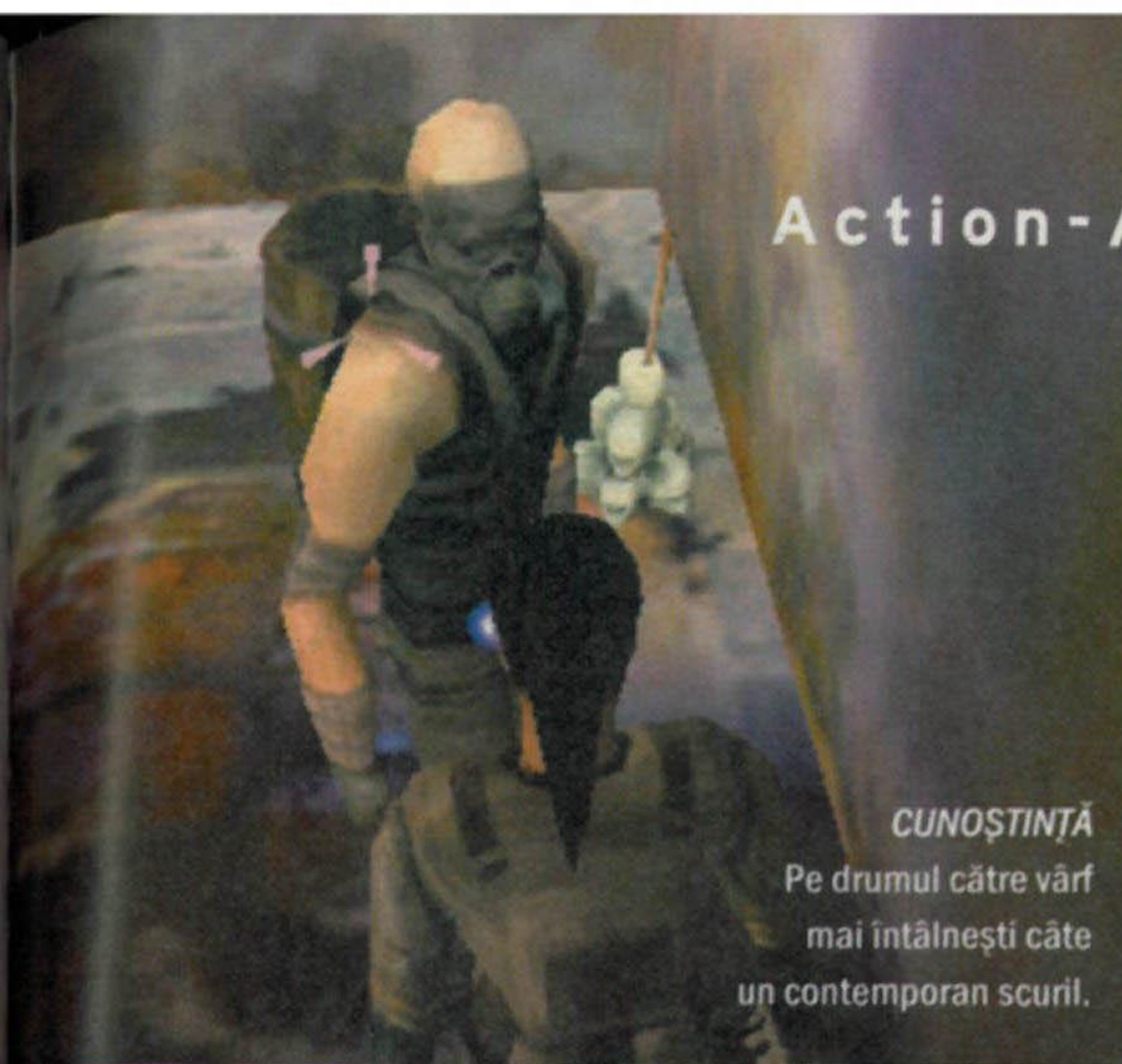
destul de greoi.

Clădirile grotesti și scenele grafice care se reiau la nesfârșit fac aproape imposibilă alergarea de la un punct la celălalt.

În primul rând, **Project Eden** este un joc de tip labirint. Cea mai mare parte a timpului o petreceți traversând cu o figură aceleași galerii pentru a găsi undeva, cândva, într-o galerie ascunsă o ieșire sau un întrerupător.

Câteodată, purtând discuții sau chiar prin deducție logică aflați încotro trebuie să vă îndreptați.

Deseori însă trebuie să



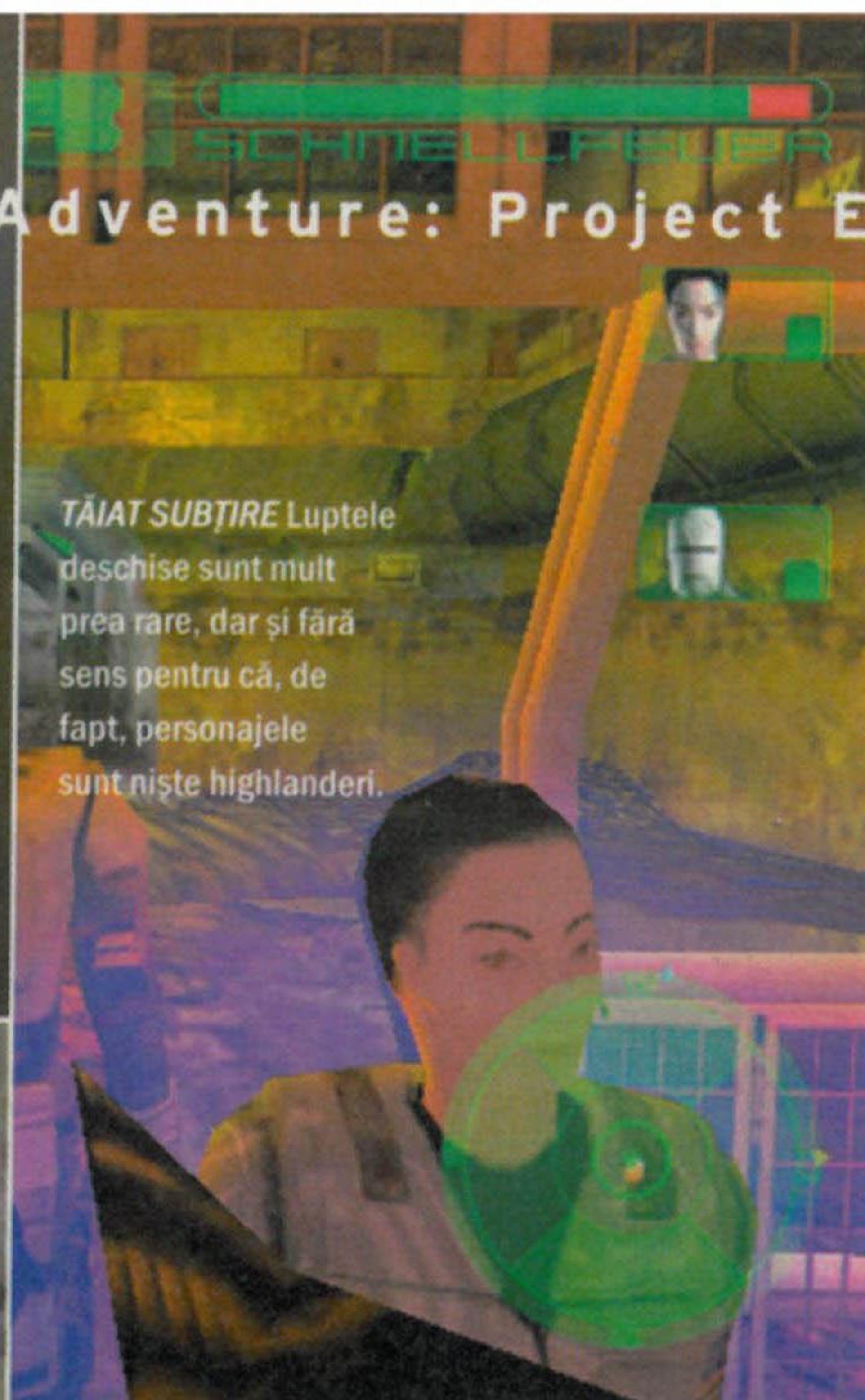
CUNOȘTINȚĂ

Pe drumul către vârf mai întâlnești câte un contemporan scuril.



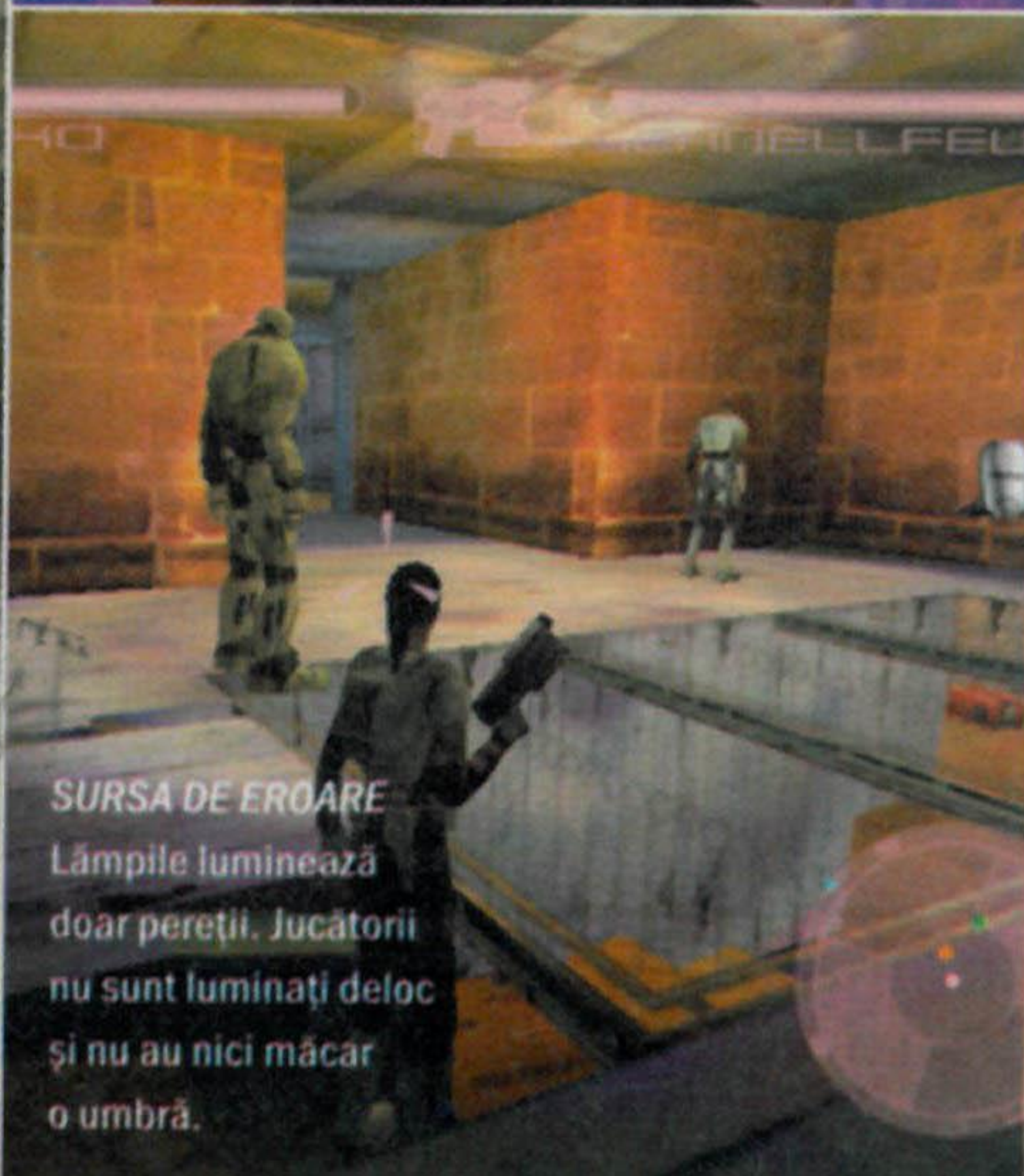
MIRACOL DE VINDECARE

Gratie automatelor de revigorare echipa e aproape invulnerabilă. Îi strică cuiva acest lucru?



TĂIAT SUBȚIRE

Luptele deschise sunt mult prea rare, dar și fără sens pentru că, de fapt, personajele sunt niște highlander.



SURSA DE EROARE

Lămpile luminează doar pereții. Jucătorii nu sunt luminați deloc și nu au nici măcar o umbră.

OPINII

JĂCINT ERDEI



Nu vă așteptați la prea mult conținut. Chiar și o identificare cu personajele este exclusă.

Project Eden e o chestiune de gust. Celui căruia îi face plăcere să se agite printr-o atmosferă cețoasă nu pot decât să-i recomand cu căldură acest joc. Nu vă așteptați însă la prea mult conținut și excludeți orice identificare cu unul sau mai multe personaje. Mai bine încercați împreună cu colegii să descoperiți o cale de ieșire din uriașul labirint, chiar dacă, după ceva timp, asta te calcă pe nervi. Dacă producătorii ar fi introdus mai multe sarcini de îndeplinit și niște adversari mai dotați, Project Eden ar fi devenit un joc de acțiune valabil. Așa însă, este vorba de un model pentru un joc destul de simpatic, dar rece. Recomand jocul celor încă neinițiați.

traversați pas cu pas întreaga suprafață care se poate parcurge.

Cu cât se înaintează în joc se întâmplă tot mai des ca activarea unui singur întreprător să nu fie de ajuns. Atunci trebuie să intervină specialistul echipei, în timp ce reparatorul se ocupă de țâțâna unei uși, iar artificierul de aruncarea în aer a unui bloc de piatră.

ția corectă și de modul în care urmează să fie activate quest-urile, trebuie să irosiți multă vreme și eventual să pierdeți chiar un membru al echipei.

Cel din urmă lucru nu e chiar atât de dramatic, deoarece prin toate nivelurile găsiți automate de reînviere. Aceste automate se găsesc de obicei la începutul nivelurilor.

În Project Eden, adversarii sunt destul de rari, în plus sunt slab dotați din punctul de vedere al armelor - tocmai în combinație cu automatele de revigorare - și eliminarea acestora nu prezintă nici cea mai mică dificultate.

Din punct de vedere tehnic, programul lasă o impresie bună: grafica 3D impresionează pe de o parte prin viteză, iar pe de altă parte pare să fie săracă în detaliu și destul de rece. Controlul personajelor nu este complicat și e bine gândit, însă, în același timp, vă cam împotmoliți.

Modul multiplayer a reușit aproape perfect: aici puteți rezolva misiunea în patru, ceea ce este foarte plăcut, se poate face mult mai rapid și, nu în cele din urmă, dă o altă atmosferă jocului.

Astfel după o reînviere, personajul trebuie să străbată jumătate de nivel, ceea ce într-adevăr costă timp, însă astfel se evită orgiile cunoscute din alte jocuri și anume salvarea și reîncărcarea unui joc.

Aceste quest-uri nu apar foarte des, dar sunt în mare măsură dificil de rezolvat. În cazul unui succes vă puteți bate în piept liniștiți și mândri cu acest lucru.

Până dați -de combina-

Prea multe mistere
nu sunt,
dar **sunt greu**
de rezolvat.

PUNCTAJ PROJECT EDEN

PRODUCĂTOR Core Design
DISTRIBUTOR Monosit

PREȚ oca. 40 USD
TERMEN a apărut

LIMBA Engleză

NECESAR Pentium II 300
64 MB RAM
HDD: 400 MB
RECOMANDAT Pentium III 650
128 MB RAM
HDD: 680 MB

SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 4
1 jucător / pachet

GRAFICĂ 60%
Rece și nepotrivită

SUNET 60%
Sunete sărăcăcioase dar cu efect

CONTROL 70%
Interfață neobișnuită și logică

MULTIPLAYER 80%
Modul cooperativ e mai distractiv

72



Panzer Elite

Ediție specială

PRAF ȘI PULBERE
Efectele de fum contribuie foarte mult la crearea atmosferei. Obiectele 3D au un efect destul de sărac în detaliu.



De ani de zile lipsită de concurență, combinația între **simulator și acțiune** este acum mult mai ieftină.

Panzer Elite este un simulator acurat al încrâncenatelor bătălii de blindate din cel de-al doilea război mondial.

În 12 campanii cu 80 de sarcini și cu misiuni destul de bine diferențiate trebuie să vă descurcați cu tehnica anilor respectivi.

De exemplu, trebuie să protejați un convoi, în același timp să vă folosiți de maximum 3 oameni și să rămâneți nevăzut de adversar.

Mai puteți asedia și ocupa

sate, precum și ataca puncte importante din punct de vedere strategic.

Să nu uitați niciodată de provizii fiindcă, spre finalul războiului, tancurile, muniția și echipajele se împuținează dramatic.

JoWood a valorificat din plin pachetul original: pe lângă vechile versiuni, găsiți o mulțime de misiuni pentru modul singleplayer, peste 100 de noi autovehicule, ca și editoare de peisaj, obiecte și misiuni. În plus, apar noi

efecte sonore.

Relația dintre preț și performanță este cam mare, deci trebuie să fiți mulțumiți cu tehnica veche.

Peisajele sunt foarte detaliate, însă pentru ochii pretențioși sunt pline de pixeli. Chiar dacă se spune că muzica îndulcește sufletul, sunetul suferă din cauza vechimii jocului.

Dacă nu vreți să vă enervați, mai bine renunțați de la bun început la fundalul sonor al acestui joc.

DISTRUGERE Regiunile din nordul Africii oferă o slabă acoperire tancurilor. Cine s-a îngropat însă aici e greu de învins.

PUNCTAJ PANZER ELITE Ediție specială

PRODUCĂTOR	DISTRIBUITOR
Wings Simulation	JoWood
PREȚ	TERMEN
cca. 25 USD	a apărut
LIMBA	
Engleză	
NECESAR	RECOMANDAT
Pentium 233	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
HDD: 169 MB	HDD: 776 MB
SUPORT	
OpenGL	Force Feedback
MULTIPLAYER	
Single-PC 1	Rețea 8
Internet 8	
1 jucător / pachet	

80

OPINII CIPRIAN COROIANU



Cine simte că începe să-i curgă sângele în vine la o salvă de tun, poate să se apuce de Panzer Elite.

Chiar și după doi ani, Panzer Elite aleargă solitar în cursa simulatorilor de tancuri. Jocul celor de la Wings Simulations e plin de acțiune precum Armored First al celor de la Novalogic și oferă profunzime strategică. Grație misiunilor suplimentare incluse și a editoarelor uriașe, Panzer Elite poate da dureri de cap luni de zile. Cu grafica veche vă împrieteniți imediat, însă cu controlul e ceva mai dificil: trebuie învățate pe de rost funcțiile a exact 100 de combinații de taste, iar mouse-ul nu prea își găsește preocupare. Celor cărora le place deci ca totul să fie complicat și își zbat neuronii minute întregi până să tragă un foc de armă, nu pot decât să le recomand cu căldură Panzer Elite.

GRAFICĂ	60%
Amprentele timpului sunt vizibile	
SUNET	80%
Doar efectele strict necesare, dar clare	
CONTROL	80%
Foarte complex, însă motivat	
MULTIPLAYER	70%
Doar cu headset e distrativ	

Zax - The Alien Hunter



DUEL Zax e atacat de către extraterestri cu armele de laser și contraatacă nervos.



Zax nu necesită nici blending alpha, nici filtering anizotropic și nici environment mapping: **shooterul de acțiune se desfășoară în 2D.**

DACĂ-ȚI PUI MINEA LA CONTRIBUȚIE!

Cu oglinzile adunate, razele albastre de lumină pot fi reflectate în altă parte pentru a deschide noi intrări.

Zax vânează extraterestri, dar chiar el este unul: unde oamenii își poartă nasul, Zax are un enorm "Zinken".

E un erou neobișnuit dar simpatic, genul de macho atunci când începe să împartă focuri în stânga și în dreapta cu tunul său de plasmă. Asta se întâmplă când aterizează pe o planetă străină, unde este luat în primire de mutanți cu chip de cal și tot soiul de roboți.

Controlați figura de la bun început printr-o lume neo-

bișnuită pentru nivelul actual, din cauza perspectivei grafice deloc spectaculare, datorată peisajelor de junglă, peșterilor și labirinturilor de gheață, toate în 2D.

Se aleargă cu tastele cursor, mouse-ul dirijând traseul. Între timp mai aveți voie să luați degetul de pe butonul "fire" și să rezolvați niște puzzle-uri de genul "găsește cheia, activează întrerupătorul, eliberează calea".

De ce toate acestea și, mai ales, de ce controlate de un computer de bord cu o voce

feminină, care de fiecare dată analizează situația? Se întâmplă că trebuie să găsiți mine-reu pentru a vă supradota arsenalul printr-o forță suplimentară de distrugere reușind astfel să distrugeți adversarul cu mai multă ușurință.

După ce ați încheiat cele 22 de misiuni - preț de un weekend - modul multiplayer promite și mai multă distracție: un joc cooperativ fără story, obligatoriu deathmatch și o partidă Capture-The-Flag.

PUNCTAJ ZAX - THE ALIEN HUNTER

PRODUCĂTOR Reflexive **DISTRIBUTOR** Jowood

PREȚ cca. 35 USD **TERMEN** a apărut

LIMBA Engleză

NECESAR Pentium II 233
32 MB RAM
HDD: 800 MB

RECOMANDAT Pentium III 450
64 MB RAM
HDD: 800 MB

SUPORT OpenGL Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1 Rețea 16
Internet 16
1 jucător / pachet

70

GRAFICĂ 60%
Outdoor superb, subteran monoton

SUNET 60%
Ritmuri rapide, speech cool

CONTROL 80%
La fel de simplu ca jocul

MULTIPLAYER 60%
E mai distractiv în 3-D shooter

OPINII BOGDAN GAVRA



Programul care garantează începerea jocului imediat: Zax e bun și „simplu”.

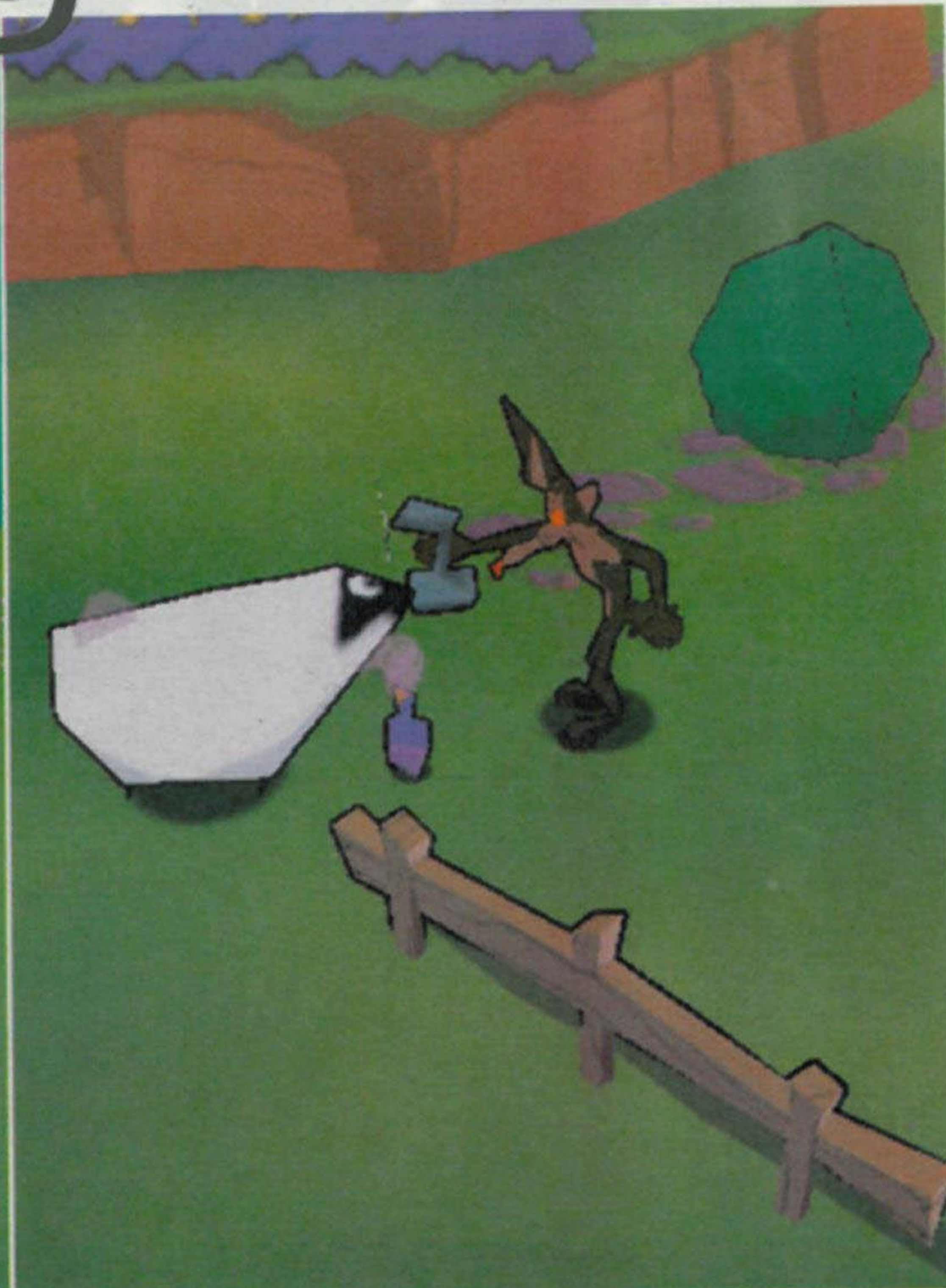
Cu multă vreme în urmă am jucat jocuri care semănau lui Zax: din perspectiva bird-eye am controlat tot soiul de Rambo prin diferite labirinturi, am rezolvat câteva puzzle-uri și mi-a plăcut foarte mult! Exact același principiu de joc se găsește în Zax, însă cu mai puțin succes decât a reușit-o, de exemplu, Diablo. Faptul că pe parcurs mai primesc tot felul de arme, însă peisajul rămâne neschimbat, nu-mi oferă prea multe schimbări de atmosferă. Lui Zax nu i-ar fi stricat mai multă profunzime. M-am lăsat condus cu multă plăcere de nivelurile drăguțe, pur și simplu pentru că au fost simple și realizabile fără prea mult tam-tam. De aceea recomand Zax celor care n-au chef să priceapă prea multe de la bun început.

Sheep, Dog 'n' Wolf



ȘI AIA ALBĂ, ȘI AIA NEAGRĂ

Sam nu înțelege de glumă
dacă te apropii prea mult de oile sale.



Să te afli în pielea lupului **poate să nu fie**
chiar o plăcere: nu întotdeauna apare Scufița Roșie.

Warner Bros.' Looney Tunes au pus bazele acestui joc de îndemânare și gândire plin de acțiune. În 18 niveluri, Sam, câinele ciobănesc, păzește o turmă de oi pe care lupul Ralph, controlat de jucătorul uman, încearcă să le fure. Pentru acest lucru îi stă la dispoziție un adevărat arsenal, deopotrivă comic și distractiv: rachete pentru mișcare, parfum pentru atragerea blânelor mioare și multe altele. Aceste obiecte sunt desigur livrate cu

ajutorul ultra-rapidului sistem ACME - cutia poștală - și chiar ceasul care nu are voie să-i lipsească nici lui Ralph și nici lui Sam.

Din punct de vedere grafic, jocul corespunde episoadelor din Bugs Bunny și, chiar din punctul de vedere al conținutului te simți parcă pătruns de lumea desenului animat. Astfel, rezolvarea unui nivel este posibilă doar cu combinații dificile, cu pietre căzătoare, duritate și multe, multe altele.

Ideea principală a jocului

este așezarea diferitelor obiecte la locul potrivit, în ordinea potrivită.

Important: nu intrați niciodată în raza de vedere și acțiune a lui Sam. Și spun acest lucru fiindcă este faza cea mai dificilă, iar logica comicului nu are nimic a face cu înțelegerea omenească.

Cel mai des, ciobănescul te prinde. Urmarea e o bătaie zdravănă și sunteți trimiși la locul de pornire; din fericire nu trebuie luat tot nivelul de la capăt.

OPINII BOGDAN GAVRA



În acest joc,
chiar și greșelile
sunt o plăcere

Cei care o iau pe coajă de la Sam în același nivel, nu trebuie să-și facă griji. Logica sucită e pricepută chiar și de fanii desenului animat doar după mai multe încercări și, pe lângă aceasta, animațiile sunt atât de simpatice încât te fac să uiți total de erori. Pe cât de caraghios pare faptul că o dată ești mâncat de micii piranha, iar altădată cazii pur și simplu în gol, totul face o deosebită plăcere. Practic sunteți protagonistul unui desen animat real. Și dacă lăsăm la o parte fundalul comic, *Sheep Dog'n'Wolf* e un joc care cere îndemânare și gândire și care oferă satisfacție săptămâni întregi.

COMBINAȚIE

Parfum & ventilator:
hocus-pocus apar oițele.
Sper că Sam nu vede.

PUNCTAJ SHEEP, DOG 'N' WOLF

PRODUCĂTOR Infogrames	DISTRIBUTOR Best Computers
PREȚ cca. 35 USD	TERMEN a apărut
LIMBA Engleză	
NECESAR Pentium II 300 64 MB RAM HDD: 1 MB	RECOMANDAT Pentium II 400 64 MB RAM HDD: 1 MB
SUPORT OpenGL	Force Feedback
MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet - 1 jucător / pachet	Rețea -

GRAFICĂ	70%
E 3D, cu toate că arată plat	
SUNET	70%
Efecte stridente, enervante după un timp	
CONTROL	60%
Camera îngreunează controlul	
MULTIPLAYER	~%
Apreciere imposibilă	

78

RECOMANDĂRI ACTUALE

Throne of Darkness

Relația de înrudire cu *Diablo* e imposibil de trecut cu vederea - și nu e deloc o tragedie: foștii angajați ai lui Blizzard s-au privatizat sub denumirea de Click Entertainment și au produs un Action-RPG în stil nipon. În *Throne of Darkness* personajele zburdă și scuiă vrăji prin tot soiul de grădini și grote, în care sălășluiesc creaturi ale mitologiei japoneze. Prin formațiuni și grupuri corespunzătoare, *Throne of Darkness* se deosebește de celelalte jocuri printr-un aspect tactic aparte. De ce - în pofida caracterizărilor destul de bune - jocul se ridică doar la nivelul anilor '70, veți putea afla din testul nostru răsfoind câteva pagini.

Ediția: 11/2001
Distribuitor: Vivendi
Preț: cca. 38 USD



73

PUNCTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de aventură ale ultimelor șase numere:

91 Diablo 2 Special Edition (Classics)



Ediția limitată pentru colecționari cuprinde în plus un Fanbook de 100 de pagini și un DVD Making-Of.

Ediția 7-8/2001 | Monosit | Preț: cca. 24 USD

91 Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal



Încheiere excelentă a seriei de RPG tip saga: lupte dramatice, caractere piperate, quest-uri incitante.

Ediția 09/2001 | Best Computers | Preț: cca. 18,5 USD

90 Diablo 2: Lord of Destruction



Valuri uriașe de gheață, rezoluție mai înaltă, două caractere noi: pachet suplimentar complex pentru un RPG.

Ediția 7-8/2001 | Monosit | Preț: cca. 39,3 USD

86 Vampire (Classics)



Dragoste RPG la prima vedere: în rolul cavalerului cruciat, Christophe, veți trăi o epopee vampirică în vestmânt 3D.

Ediția: 11/2001 | Monosit | Preț: 45,2 USD

84 Final Fantasy 8



Una din puținele serii care devin de la un număr la celălalt tot mai bune: un RPG japonez, foarte incitant!

Ediția 06/2001 | Best Computers | Preț: cca. 41 USD

84 Planescape Torment (Classics)
Best Computers 09/2001 | 19,9 USD

81 Grim Fandango (Classics)
Best Computers 7-8/2001 | 21,4 USD

81 The Curse of Monkey Island (Classics)
Best Computers 7-8/2001 | 21,4 USD

81 Summoner
THQ 06/2001 | cca.35 USD

80 Evil Islands (Classics)
Fishtank Interactive 06/2001 | cca. 15 USD

80 Fallout 1&2 Compilation
Best Computers 7-8/2001 | 12,5 USD

80 Indiana Jones and The Infernal Machine
Best Computers 7-8/2001 | 41 USD

79 Anachronox
Monosit 7-8/2001 | cca. 30 USD

78 Arcanum
Vivendi Universal Interactive 09/2001 | cca. 30 USD

74 Wizards & Warriors (Classics)
Best Computers 11/2001 | 41 USD

73 Throne of Darkness
Best Computers 11/2001 | 41 USD

71 Ultima Online Third Dawn
Best Computers 06/2001 | 37,8 USD

67 Dragon Riders
Ubi Soft 7-8/2001 | cca. 23 USD

64 Road to India
Best Computers 10/2001 | cca. 35 USD

63 Hollow Earth
Shoebbox 06/2001 | cca. 20 USD

61 Gorasul
Jowood 10/2001 | cca. 35 USD

60 Myst 3
Ubi Soft 10/2001 | cca. 30 USD

50 Siege of Avalon
Blackstar Multimedia 7-8/2001 | cca. 12 USD

46 Atlantis 2 (Classics)
Modern Games 10/2001 | 7 USD

40 Schizm
Best Computers 7-8/2001 | cca. 35 USD

CHARTS

Cele mai îndrăgite RPG-uri și jocuri de aventură ale cititorilor revistei PC Games.

- 1 **Diablo 2 Add-on**
Action RPG | Vivendi
- 2 **Baldur's Gate 2**
RPG | Virgin Interactive
- 3 **Diablo 2**
Action RPG | Vivendi
- 4 **Baldur's Gate 2 Add-on**
RPG | Virgin Interactive
- 5 **Gothic**
RPG | Shoebbox
- 6 **Find Fantasy**
RPG | Eidos Interactive
- 7 **Planescape Torment**
RPG | Virgin Interactive
- 8 **Atlantis 2**
Adventure | Modern Games
- 9 **Icewind Dale**
RPG | Virgin Interactive
- 10 **Escape from Monkey Island**
Adventure | Electronic Arts



Throne of Darkness

CULOARELE unde se dau luptele seamănă cu străzile Chinei: sunt strâmte și neîncăpătoare. Cu ocazia unor lupte mai ample ele se transformă în "cutii de conservă". Apăsând tasta Alt se evidențiază obiectele pierdute ca și în Diablo 2. Pentru restituirea lor nu se oferă recompensă.

Principiul de joc al lui Diablo: o partidă ca în Baldur's Gate și multă mitologie japoneză. Ceea ce pe hârtie sună excelent, **suferă în practică din cauza enervantelor greșeli de detaliu.**

In provincia Yamato din Orientul Îndepărtat totul o ia razna. Obscurul lider militar are puterea de a crea armate de undead, pe care le trimite prin sate să jefuiască. Trist pentru el, căci cu puțin înainte de izbândă trece cu vederea un grup mic de soldați. La **Throne of Darkness** se vede încă de la început cine a fost bunicul.

Încă nici o clonă de **Diablo** nu seamănă atât de frapant

cu marele precursor. Începând cu perspectiva izometrică, trece prin diferitele meniuri de caractere și inventar și se încheie cu Quick-Slot-urile. De fapt nici nu-i de mirare, căci echipa de producători de la Click Entertainment s-a recrutat în mare parte din foști colaboratori Blizzard, care au lucrat la prima parte a seriei **Diablo**.

Californienii și-au propus foarte multe - la urma urmei nu vor ca vânătoarea de



FRIGIDER NATURAL Împotriva adversarilor deosebit de puternici, vraja de congelare a magicianului are efecte minunate. Luptătorii vor avea o treabă mult mai ușoară cu un monstru care seamănă cu pulpele de pui din congelator.



TURUL ORAȘULUI
Excursiile în peisajele outdoor fac parte din preț. Ghidul e absent din motive emoționale.

monștri cu alură japoneză să devină doar o simplă copie a marelui hit.

Îndeosebi modul multi-player pășește pe noi tărâmuri: într-o variantă simpatică de King of the Hill se ciomănesc până la 35 de jucători în Internet sau rețea.

Vă puteți alătura uneia dintre cele patru citadele, sau să preluați rolul luptătorului întunecat.

Dar zilele voastre de luptător solitar sunt numărate și în campania singleplayer. Vă stau la dispoziție șapte samurai cu aptitudini diferite. Puteți controla patru dintre ei în același timp, restul vă așteaptă la odihnă în așa-numitul Daimyo și pot fi aruncați în luptă la orice oră.

Astfel se creează posibilități tactice: să zicem că v-ați specializat magicianul pe vrăji ofensive ca Ball Lighting, dați de un monstru cu rezistență mare împotriva acestui tip de vrăji și îl pierdeți. Ce-i de făcut? Jucătorul de Diablo rămâne învins, jucătorul de Throne of Dar-

kness îl schimbă în prealabil pur și simplu pe personaj cu Berserkerul și constată că o lamă bine ascuțită nu poate fi înlocuită uneori de nimic.

Pentru ca lama să și rămână astfel, vă stă permanent la dispoziție un fierar propriu, care nu numai că repară armele și armurile, ci dă naștere la rare item-uri prin combinarea obiectelor cu putere magică.

Al treilea din echipă e călugărul care, dacă doriți, vă prepară licori și vă identifică obiecte magice.

Inima unui Action-RPG sunt luptele agitate, în timp real. Din păcate, la acest capitol **Throne of Darkness** prezintă primele slăbiciuni.

Dacă merge după clicuri, controlați permanent situația datorită diferitelor formațiuni de atac. Acest lucru funcționează bine - cel puțin până nu se încrucișează drumurile și trebuie să schimbați degrabă direcția.

E drept că samuraii pot genera fulgere și să arunce cu Shuriken, dar dacă trebuie să

se întoarcă individual, dau de belea. Mai ales în dungeon-urile întortocheate, trebuie să ajustați din nou direcția sau să acceptați ca luptătorii dvs. să devină, fără să vreți, carne de tun.

Moartea nu este definitivă în **Throne of Darkness**. Dacă unul dintre luptătorii dvs. își ia rămas bun de la lume, trimiteți-l pur și simplu înapoi în Daimyo, unde se va regenera rapid.

Problematică devine treaba cu Daimyoul abia dacă unul dintre luptătorii dvs. găsește un obiect, pe care un samurai de pe banca de rezervă ar putea să-l folosească bine. Atunci trebuie să trimiteți un erou activ înapoi în camera de odihnă, să aduceți eroul în cauză înapoi în partidă, să schimbați obiectul și în cele din urmă să schimbați caracterele din nou.

Culmea în privința erorilor de design revine însă funcției de salvare. Nu vă stă la dispoziție decât o singură salvare. Cam puțin pentru un RPG al timpurilor noastre.

OPINII

JĂCINT ERDEI



Brizele proaspete care bat dinspre Japonia vor să pătrundă în dungeon-urile bânuite cândva de Lordul Terorii.

Am instalat foarte bucuros **Throne of Darkness** și am savurat tensiunea. După 5 minute de joc mi-a pierit o parte din elan, iar după 15 minute a apărut sentimentul că cineva a ascuns undeva în afara câmpului de luptă acțiunea din acest Action-RPG. Jocul pierde foarte mult din farmec datorită timpilor îndelungați petrecuți cu ajustările de formație, schimbările de obiecte și înlocuirea membrilor partidei. Cu condiția unei perioade lungi de acomodare, profesioniștii se pot distra de minune cu tronul întunericului. Micii gălbeji sunt chiar atractivi: fiecare are aptitudini speciale, astfel încât trebuie să gândești bine pe care caractere le înrolezi și pe care le lași pe banca de rezervă. Interesantă sunt fierarul și călugărul, care stau permanent la dispoziția jucătorului. Deosebit de rău îmi pare pentru culisa proaspătă și neatinsă încă: briza de Japonia îmi place mult mai mult decât cetățile medievale.

PUNCTAJ THRONE OF DARKNESS

PRODUCĂTOR Click Entertainment
DISTRIBUTOR Vivendi Universal

PREȚ cca. 35 USD
TERMEN a apărut

LIMBA Engleză

NECESAR* Pentium II 266
32 MB RAM
HDD: 500 MB
RECOMANDAT Pentium III 500
128 MB RAM
HDD: 1.000 MB

SUPORT OpenGL
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1
Internet 35
1 jucător / pachet

GRAFICĂ 70%
Grafică izometrică solidă, cu vrăji reușite

SUNET 70%
FX-bune, cu timpul muzica devine monotonă

CONTROL 60%
Complicat și nu poate fi configurat

MULTIPLAYER 80%
Variantă King of the Hill motivantă

73



ADVERSARII FINALI sunt extrem de periculoși. Ei pot fi învinși doar prin aplicarea metodelor corespunzătoare. Nu se acceptă folosirea acupuncturii.



NPC HARNIC

La fierar vă puteți făuri armele și amura. Dacă aveți destui bani le puteți repara și dvs.



Anarchy Online



TONOMATE sau automate de cafea și sandwich? La aceste terminale fiecare își poate crea aventuri după propriul gust.



DANSÂND ÎN STIL MATRIX

Eroina își tratează adversarul cu metode preluate din artele marțiale.

Epidemia de bug-uri a fost învinsă: patch-urile fac ca futuristul RPG online să se poată juca, în sfârșit.

Ați vrea să fiți un grăsan cu burta lăsată de consumul exagerat al produselor purtând sloganul „încă una și mă duc”? În **Anarchy Online** o puteți face, dar puteți alege și o formă de elf cu frizură de metalist, sau să fiți un purtător musculos de treni cu ochelari de soare gen Matrix. Crearea caracterului permite atât de multe libertăți privind aspectul fizic, încât doar puține figuri de pe futurista planetă Rubi-Ka se vor asemana între ele.

Datorită influenței asupra ap-

titudinilor creaturii dvs., mai importantă decât aceste aspecte exterioare este alegerea uneia dintre cele 12 meserii. Ca agent vă puteți preschimba, ca mercenar sunteți deosebit de iscusit în utilizarea tunurilor laser și ca doctor sunteți un pilon important al unui grup care are curajul de a pătrunde în această lume infestată de monștri. Peisajele la rândul lor arată splendid: ruine, jungle dense, orașe futuriste high-tech sau sate părăsite conferă cadrul atractiv al scenei tridimensionale din viitor. O veți

putea investiga - contrar lui **Everquest** - de unul singur, fără a vă da duhul chiar de la primul adversar. Sistemul flexibil al aptitudinilor face și caracterele capabile de magie să fie mai rezistente, chiar dacă nu dispun de un bodyguard herculean.

Întotdeauna aveți ceva de făcut: prin generatorul de misiuni se pot realiza nelimitat de multe aventuri, pe care le puteți soluționa, dacă doriți, cu sau fără companie. Cheltuielile distracției: 8 USD pe lună.

OPINII JÁCINT ERDEI



RPG-ul online al Funcoms e bun și pentru un weekend plictisitor. Deși complex, nu necesită un timp îndelungat de joc.

Dacă vreau să joc **Everquest** trebuie să-mi fac câteva ore libere. Explicația? Trebuie să aștept regenerarea manei sau apariția adversarului meu preferat. **Anarchy Online** îmi simplifică viața. Dacă mă scufund pentru o jumătate de oră în scenariul fascinant al viitorului, pot să uit de lumea reală: rezolv misiuni, înfrunt monștri, dezvolt caracterul, mă distrez, toate merg minunat de repede, fără să trebuiască să aștept ore în șir după evenimente. Faptul că **Anarchy Online** nu e totuși prea prietenos pentru începători se datorează complexității sale: până ce treceti prin cuprinzătorul sistem de aptitudini vă frustrează o ofertă exagerată de meniuri și un control parțial învechit. Dacă suprafața de utilizator ar fi mai bună, am fi dat cu ușurință un punctaj mai bun. În concluzie, **Anarchy Online** rămâne totuși unul dintre cele mai bune RPG-uri online la ora actuală.

PUNCTAJ ANARCHY ONLINE

PRODUCĂTOR Funcom	DISTRIBUTOR Bigben
PREȚ cca. 35 USD	TERMEN a apărut
LIMBA Engleză	
NECESAR Pentium II 300 64 MB RAM HDD: 750 MB	RECOMANDAT Pentium III 800 256 MB RAM HDD: 750 MB
SUPORT OpenGL	Force Feedback
MULTIPLAYER Single-PC 1 Internet 1 jucător/CD	Rețea -

GRAFICĂ 80%
Cel mai frumos online RPG de până acum

SUNET 80%
Sunetele armonizează cu atmosfera

CONTROL 50%
Necesită perioadă de acomodare

MULTIPLAYER 80%
Cel mai distractiv este în grupă

81

RECOMANDĂRI ACTUALE

NHL 2002

Filiala canadiană EA Sports reușește de fiecare dată să îmbunătățească puținel seria deja plină de succes a simulatorului de hochei pe gheață. În cea mai nouă versiune producătorii au mai finisat grafica jocului, dar în mare toate noutățile s-au redus la prezentarea duelurilor de pe gheață dintre membrii echipelor. Condimentele precum modul de colecție a hărților de joc sau noile features ale camerei fac din **NHL 2002** un joc mai mult pentru fani, scoțând mai puțin în lumină gameplay-ul. Din acest punct de vedere, versiunea apărută cu un an înainte a fost cu mult mai inovativă. Cine posedă așadar **NHL 2001** poate foarte bine să aștepte până la apariția lui **NHL 2003**.

Ediția: 11/2001
Distribuitor: EA Sports
Preț: cca. 39 USD

89

PUNCTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de sport ale ultimelor șase numere:

89 NHL 2002



E greu să te îmbunătățești de la an la an. Totuși, **NHL 2002** este cel mai bun joc de sport pe care-l puteți cumpăra la ora actuală!

Ediția: 11/2001 | Best Computers | Preț: cca. 40 USD

87 Madden NFL 2002



Multe mici îmbunătățiri și o grafică fenomenală: necesar fiecărui jucător de acțiune sau simulators.

Ediția: 10/2001 | Best Computers | Preț: cca. 40 USD

87 Grand Prix 3: Saison 2000



Cu datele de sezon 2000, add-on-ul aduce în fine o calitate îmbunătățită a sunetului.

Ediția: 09/2001 | Best Computers | Preț: cca. 20 USD

86 Grand Prix 3 (Classics)



Satisfacție de conducere la preț economic! Pe lângă F1RC este cel mai bun simulator de F1, dar în sezonul '98.

Ediția: 09/2001 | Best Computers | Preț: cca. 25,5 USD

82 Superbike 2000 (Classics)



Vânătorii de titluri pot concura în această serie „SBK” împotriva adversarilor isteți controlați de PC.

Ediția: 06/2001 | Best Computers | Preț: cca. 29 USD

78

Extreme Biker (Classics)

Vivendi Universal Interactive 7-8/2001 | 15 USD

77

UEFA Challenge

Infogrames 06/2001 | 30 USD

74

STCC 2

Best Computers 06/2001 | 37,8 USD

73

Open Kart

Virgin Interactive 09/2001 | 30 USD

73

MTV Sports Skateboarding (Classics)

THQ 06/2001 | 15 USD

70

Tiger Woods PGA Tour 2002 (Classics)

Best Computers 10/2001 | 15 USD

69

Train Simulator

Microsoft 10/2001 | 48,5 USD

67

4x4 Evolution (Classics)

Best Computers 7-8/2001 | 25,5 USD

67

Roland Garros 2001

Cryo 7-8/2001 | 43 USD

64

Leadfoot

Best Computers 09/2001 | 33,3 USD

61

Fly! 2

Best Computers 09/2001 | 33,3 USD

61

Roland Garros 2000 (Classics)

Koch Media 7-8/2001 | 35 USD

58

King of the Road

Infogrames 7-8/2001 | 35 USD

58

Speedboat Racer Europa

Koch Media 06/2001 | 30 USD

48

Europa Racer

Infogrames 7-8/2001 | cca. 30 USD

40

Eracer

Koch Media 06/2001 | 30 USD

33

Team Telekom Euro Tour Cycling

Dinamic Multimedia 10/2001 | 25 USD

30

Paris Dakar Rally

Acclaim 11/2001 | 40 USD

CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- ▲ 1 **FIFA 2001**
Simulator de fotbal | EA Sports
- ▼ 2 **F1 Racing Championship**
Simulator de Formula 1 | Ubi Soft
- ▲ 3 **Need for Speed: Porsche**
Curse | EA Games
- 4 **Grand Prix 3**
Simulator de Formula 1 | Infogrames
- ▲ 5 **Tony Hawk's Pro Skater 2**
Simulator de rally | Activision
- ▲ 6 **TOCA 2**
Simulator de rally | Codemasters
- ▲ 7 **NHL 2001**
Simulator de hochei | EA Sports
- ▼ 8 **Colin McRae Rally 2.0**
Simulator de rally | Codemasters
- ▲ 9 **F1 2000**
Simulator de Formula 1 | EA Sports
- ▲ 10 **MB Truck Racing**
Curse | THQ



NHL 2002

Ice, ice, baby! Lovituri iuți precum săgeata, **pumni zburători și fani dezlănțuiți**. În NHL 2002 veți avea un feeling de superclasă.



AU! Dacă nu ești atent o clipă, apare sigur un tip fără simțul umorului, care-ți aplică cu înverșunare în cap lovituri de crosă.

Fată de reușita versiune precedentă, NHL 2002 se zbate să introducă noi accente.

Producătorii au reușit să dezvolte jocul în continuare și au aruncat un ochi asupra atmosferei, au prelucrat diverse puncte slabe și au introdus noi features în punghuța minunată a hocheiului pe gheață.

Ca întotdeauna, vom avea parte de nelipsitele moduri multiplayer, de la jocuri amicale și până la campionat, playoff, turnee personale și shootout.

Aproape toate variantele amintite se găsesc și în modul multiplayer și vă stau la dispoziție pentru rețeaua locală sau Internet.

Prin acel lobby virtual de la Electronic Arts - Online EA.com găsiți parteneri de joc în întreaga lume și puteți chiar pătrunde în diverse ligi.

Profesioniștii vor aprecia aceste posibilități în mod

deosebit, fiindcă își găsesc plăcerea doar în partidele disputate împotriva celor mai buni.

NHL 2002 oferă patru grade diferite de dificultate și o serie întreagă de butoane de reglare, pentru a ușura modificarea parametrilor relevanți și a opțiunilor dorite.

Derularea unei partide este prezentată în forma unui game story care prezintă acțiunile importante în reluare și face chiar rezumate.

Pentru noile features există așa numitele hărți de colecție din NHL. Pe acestea le puteți valorifica în schimbul unor puncte pe care le acumulați în timpul jocului pentru anumite acțiuni reușite.

Sarcinile care trebuie îndeplinite sunt împărțite la rândul lor pe diferite grade de dificultate.

În nivelul 1 trebuie să marcați un gol, să dați zece pase într-o treime sau să



PREA BINE Veteranii NHL vor vedea mai des acest game story în partidele împotriva computerului.

OPINII

ZOLTAN KRÄMER



În pofida micilor lipsuri, NHL 2002 e un titlu de primă clasă și creează o motivație în plus cu noile features.

NHL 2002 e fără ocolișuri un software genial. Umplerea cu opțiuni, variante de joc, echipe și posibilități de configurare, acoperă aproape toate dorințele și necesitățile. La gameplay însă nu s-au schimbat prea multe, ceea ce face ca imaginea generală să scârțâie. Și aici se mai pot adăuga următoarele: de ce în nivelul cel mai ridicat nu se poate da gol fiindcă portarul apără totul? De ce nu există un sistem automat de reasezare în rânduri? De ce rămân jucătorii atârnați de porți la fel ca în varianta precursoră? Desigur, deseori e vorba doar de niște mărunțisuri. Însă de ce nu-și arată și în realitate producătorii tendința spre perfecționism? Atunci chiar nu aș mai avea nimic de comentat. La modul general, saltul dintre NHL 2000 și NHL 2001 a fost cu mult mai mare și a adus seriei mai mult succes.

trageți zece pucuri spre poartă.

Cu mult mai mult cere lista misiunilor, care sunt și destul de dificile: "transformă primul șut în gol!" sau "fă un hattrick împreună cu încă doi jucători!".

star NHL. Dacă jucătorul corespunzător se află în echipa dumneavoastră, folosirea hărții crește temporar capacitățile acestuia. La rubrica "Features needed" apare noua cameră de contră. Dacă scăpați singur cu portarul,

tă de genul "don't trust the smiling penguin". Michael Leopold (Premiere World) și ex profesionistul Rick Amann comentează meciurile în mod competent și vivace.

Pentru atmosfera TV se face uz de opțiunile corespunzătoare ale camerei, schimbând în pauză perspectiva asupra publicului.

Un zoom asupra micului grup de spectatori accentuează atmosfera din sală.

Dacă gazdele marchează, fanii se dezlănțuie și nu-și mai găsesc locul pe scaune. Dacă pucul aterizează în poarta gazdelor, huiduielile iau cu asalt întreaga sală.

Unii cumpărători vor fi supărați pe lipsurile transmise de la versiunea anterioară. Se mai întâmplă ca vreun jucător să rămână atârnat de poartă, iar comportamentul coechipierilor de poziționare automată pe flancuri dispare brusc.

Gameplay-ul e la fel de obositor, cu arcadele sale, ca în versiunea precedentă.

În fine, NHL 2002 e un joc pentru colecționari, recomandat pentru cei care cumpără pentru prima dată un joc din această serie.

Referitor la sunet și grafică, producătorii canadieni ai lui NHL 2002 au îmbunătățit câte ceva.

Pe de altă parte, sarcini precum „Câștigă Cupa Stanley de trei ori consecutiv!” pot fi realizate doar de fanii înrăiți ai lui NHL.

Dacă acțiunile cerute au succes, primiți un anumit număr de puncte, în funcție de gradul de dificultate al acestora. De exemplu, 2.000 puncte costă un rând de zece hărți de colecție, care nu au doar destinația să fie așezate cu grijă într-un album.

Unii activează animații suplimentare de bucurie, alții acționează easter eggs și privesc cum toți jucătorii alunecă pe gheață cu capetele mărite.

Deseori apare pe hartă un

derularea acțiunii încetinește, funcția zoom se apropie de duelul dintre atacant și portar, iar sonorul imită bătăi alerte ale inimii pentru a sublinia din plin feelingul acestei situații. Cui nu-i place, poate dezactiva cu ușurință această opțiune.

Referitor la sound și grafică, producătorii canadieni ai lui NHL 2002 au mai pus la punct câte ceva. Fundalul muzical al meniului de start e în stil rock și te face să nu-ți mai poți ține picioarele în frâu.

Efectele acustice se potrivește nemaipomenit, indiferent de acțiune, iar comentatorul mai scoate câte o poan-

PUNCTAJ NHL 2002

PRODUCĂTOR EA Sports	DISTRIBUTOR Electronic Arts
PREȚ cca. 45 USD	TERMEN a apărut
LIMBA Engleză	
NECESAR Pentium II 200 32 MB RAM HDD: 100 MB	RECOMANDAT Pentium III 800 256 MB RAM HDD: 370 MB
SUPORT OpenGL	Force Feedback
MULTIPLAYER Single-PC 2 Internet 2 2 jucători / pachet	Rețea 2

GRAFICĂ 90%

Cu hardware bun, un deliciu

SOUND 90%

Muzică și efecte sonore perfecte

CONTROL 90%

Constant, bun și liber configurabil

MULTIPLAYER 90%

Singurul mod adevărat pentru profesioniști

89

HARDWARE

OPINII ANDREI RITOK-SCHOTSCH



Matematica și ce are Nvidia de-a face cu asta

În octombrie, sectorul de grafică al pieței fierbe odată cu apariția unor plăci grafice noi. Bineînțeles acestea au nume și mai întortocheate decât „Ultra”, „Pro”, „XSi” și așa mai departe. Noua treaptă de evoluție la fierarii de chip-uri de la Nvidia se numește „GeForce3 Ti 200”. Nu e cool? Să nu credeți că ar avea ceva de-a face cu micile calculatoare matematice. „Ti” nu este decât o prescurtare pentru „Titanium” - adică tare ca Titaniul. Așa și trebuie să fie, căci noul chip este o versiune a lui GeForce3 trecută printr-o cură de slăbire. Dar încă nu am spus totul, căci ce sens ar avea cifra dacă nu acela de a număra Titanium-urile? După „Ti200” la Nvidia urmează deci „Ti500”. Egalitatea „Cifra mai mare = performanță mai mare” se dovedește a fi adevărată căci este vorba de o versiune mult mai rapidă - prin urmare mult mai scumpă - a lui GeForce3. Fiți cu ochii'n patru - înainte de toate, plăcile T200 merită atenție noastră, căci pot procesa și instrucțiunile DirectX 8.

Plăci grafice cu aceste chipuri noi se vor găsi la următorii producători: Elsa, Gainward și Sparkle. Să vedem cum se țin novicii în bătălia cu Radeon 8500 de la Ati.

PC Games vă ajută

Dacă aveți o problemă specială, care încă nu a fost soluționată în revista noastră, trimiteți-ne pur și simplu un e-mail sau o scrisoare la adresele:

pcgames@rdsor.ro

sau

Pam Grup SRL

str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea.

DANGEROUS ZOCK SYSTEMS

Jucătorii construiesc PC-uri

Pe site-ul web www.d-z.s.com se oferă de ceva timp încoace calculatoare optimizate pentru jucători. Cel mai rapid sistem e intitulat „D'angerus”. În acest sistem se ascunde un Athlon 1.400 pe o placă de bază Asus A7M266, împreună cu un GeForce3 de la Asus și o jumătate de Gigabyte memorie DDR de marcă. O sursă de 430 Wați are grijă ca și DVD-ul 106S de la Pioneer, HDD-ul răcit de 60 Gigabyte de la IBM și Sound Blaster Live! Player 5.1 să primească suficient curent. Pentru jocurile pe LAN în PC se găsește deja o placă de rețea 3Com (10/100 MBit/s). D'angerus primește din start cel mai bun tuning și se poate cumpăra la un preț între 1800 și 1900 USD.



RAPID
Calculatoarele pentru jocuri de la D-Z-S.com se vând optimizate complet pentru jocuri.

WEBSITE

La Gainward primiți pentru o placă Voodoo un GeForce3 cu diferență de preț.

Model	Preț	Preț	Preț	Preț
Gainward GeForce3 PowerPack VIVO „GoldenSample”	350 USD			
Gainward GeForce3 PowerPack TV/DVI 300 USD				
Gainward GeForce3 PowerPack 11				

GEFORCE3 VS. PLĂCILE VOODOO

Gainward compensează vechile plăci Voodoo de la 3dfx dacă cumpărați un GeForce3. Astfel GeForce3 PowerPack VIVO „GoldenSample” costă doar 350 USD, iar GeForce3 PowerPack TV/DVI 300 USD. Se acceptă toate plăcile cu chip grafic Voodoo Graphics, Voodoo Rush, Voodoo2, Voodoo Banshee și Voodoo3. Mai multe informații găsiți pe site-ul www.gainward.com.

MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER

O nouă formă



OPTIC Noul IntelliMouse Explorer înregistrează acum 6.000 imagini pe secundă - la o rezoluție de 400 dpi.

Pentru cei cărora vechiul IntelliMouse Explorer de la Microsoft li se părea prea mare, se pot bucura de noua versiune a mouse-ului optic. Datorită dimensiunilor modificate, tehnologiei de senzori puternic îmbunătățite și noului software IntelliPoint (versiunea 4.0) mișcările mouse-ului sunt înregistrate cu o precizie și mai mare. IntelliMouse Explorerul cu detalii îmbunătățite se găsește deja în comerț și are un preț de cca. 55 USD.

LOGITECH MOMO FORCE

Un volan FF renumit

După modelul cunoscutului volan Momo, Logitech construiește un volan Force-Feedback propriu. Volanul lui Momo Force este învelit în piele cusută cu mâna.

În față dispune de șase butoane de foc programabile - în mijlocul unei podoabe de aluminiu.

Pedalele sunt de asemenea din aluminiu și sunt îngreunate cu o placă de metal. Momo Force se găsește deja în comerț și costă aproape 220 USD.

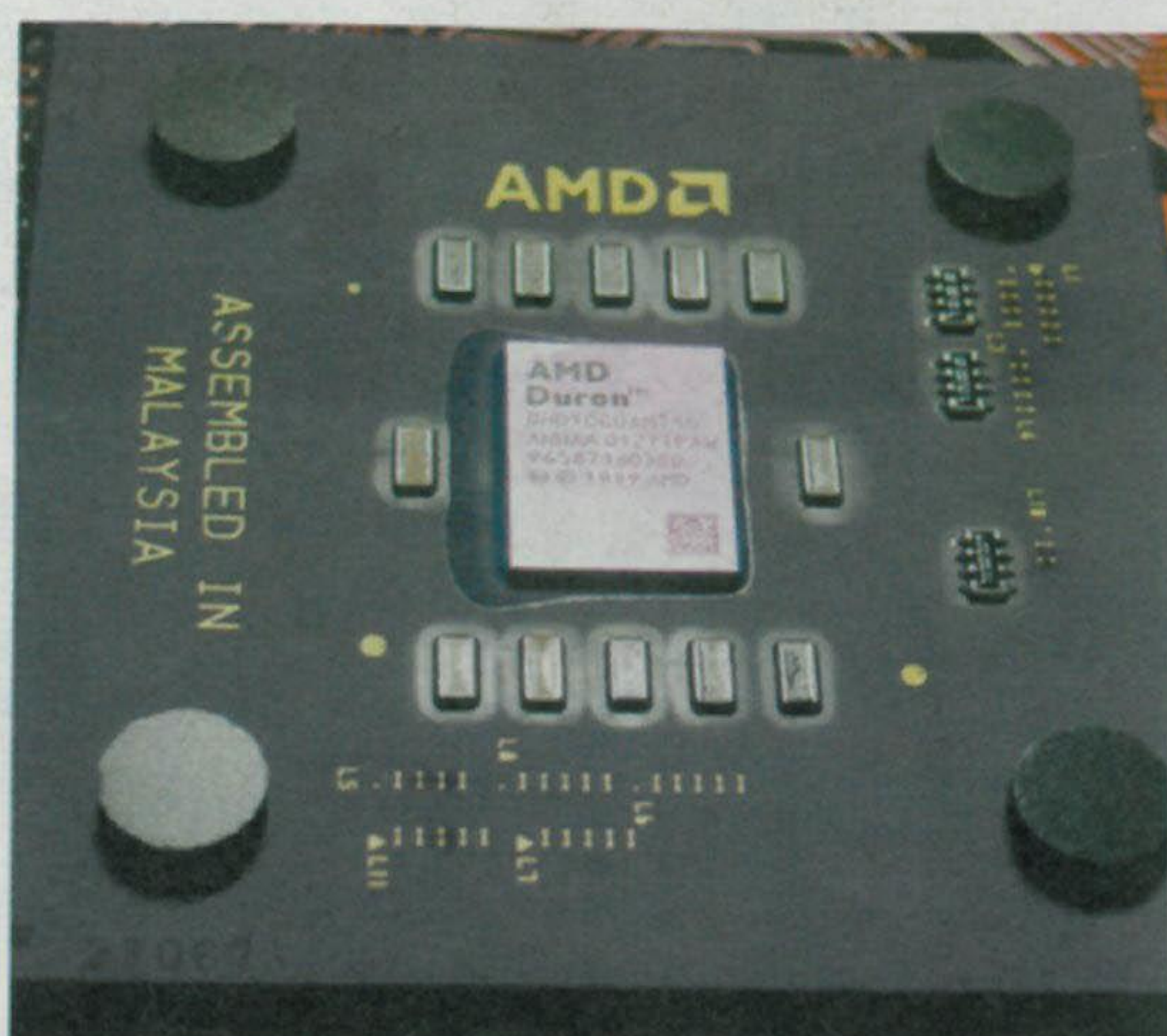


FABULOS
Momo Force e prelucrat nobil și dispune și de forță.

INTEL PENTIUM 4

Model nou în comerț

Începând cu luna curentă Intel pune la dispoziție Pentium 4 într-o nouă versiune cu 2.000 MHz. Astfel producătorul are în oferta sa cel mai rapid procesor pentru piața PC-urilor Desktop. Pe plăcile de bază corespunzătoare acestuia se montează chipset-ul i845, care oferă pentru prima dată suport SDRAM pentru Pentium 4. Astfel Pentium 4 se va găsi pentru două sisteme de socket: 423 și 478. Prețul noului procesor se situează între 700 și 800 USD.



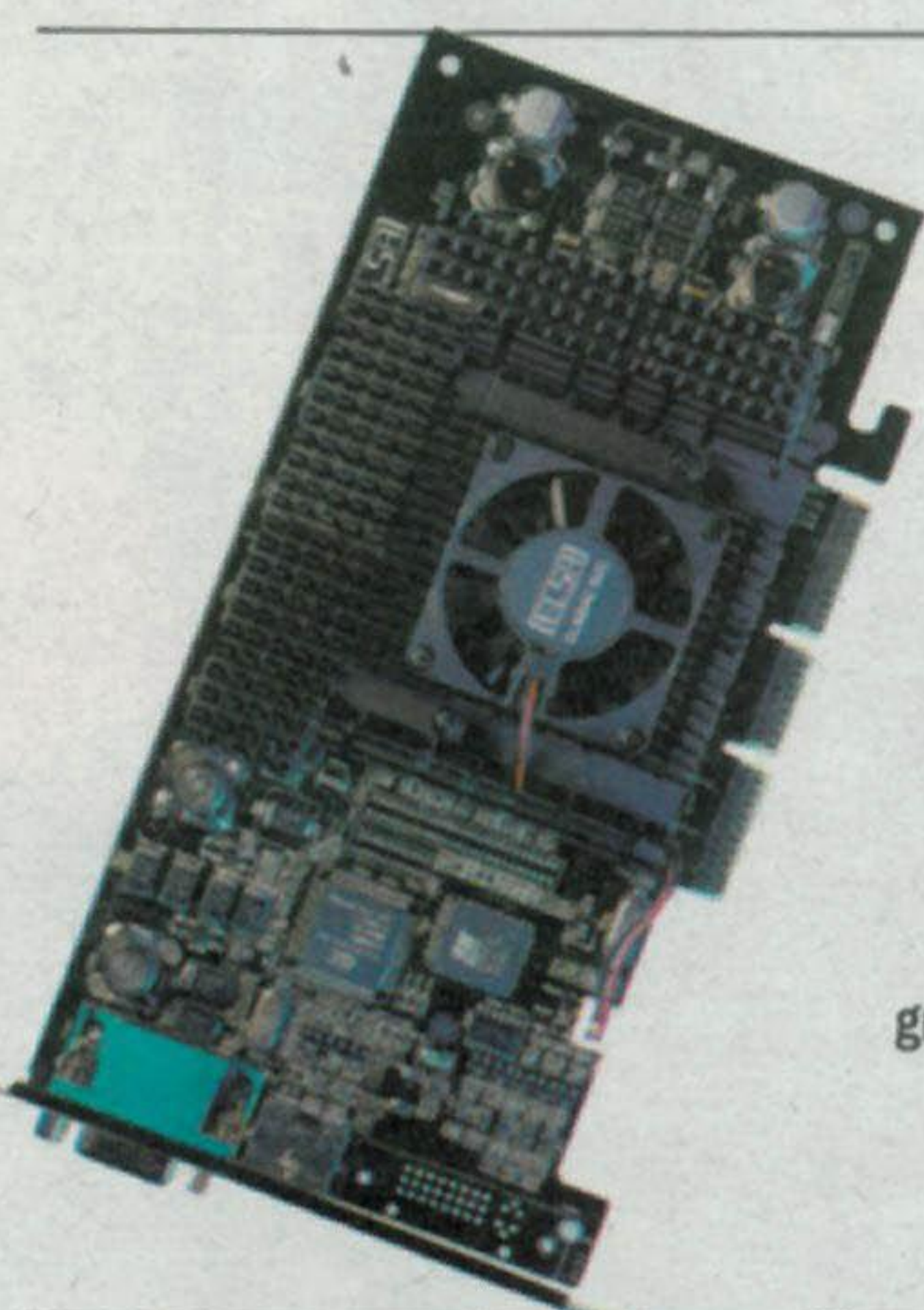
TOT MAI RAPID Pentium 4 calculează deja și la 2.000 MHz

ELSA GLADIAC 920

Un GeForce3 negru

De o lună încoace Elsa ne oferă o nouă versiune a plăcii sale GeForce3. Gladiac 920 are un nou design și o culoare complet neagră. Și radiatorul a suferit modificări. Acum pe chipul GeForce3 tronează semeț un imens cooler activ, care ne amintește de Asus AGP-V8200. Gladiac 920 cu noul design costă 400 USD.

BLACK BEAUTY Noua versiune GeForce3 neagră de la Elsa e dotată cu un cooler mai bun..

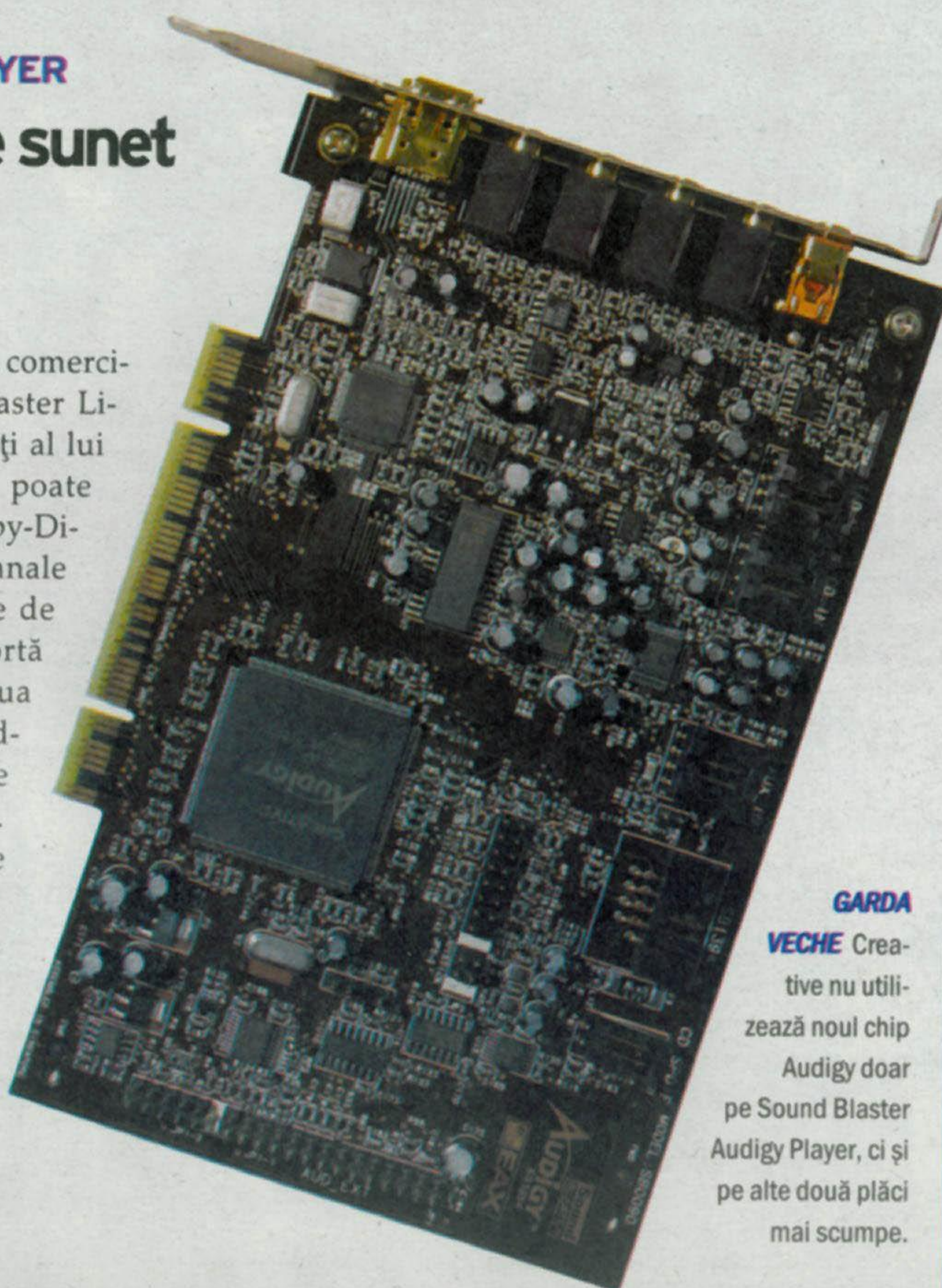


CREATIVE AUDIGY PLAYER

O nouă placă de sunet pentru gameri

Creative scoate pe rafturile comerțanților urmașul lui Sound Blaster Live! Chip-ul de sunet de 32 biți al lui Sound Blaster Audigy Player poate decoda și reda un semnal Dolby-Digital în timp real. Aceste semnale le poate mixa și cu alte surse de sunet analogice. Placa suportă EAX 1.0/2.0, A3D 1.0 și noua interfață de sunet 3D EAX-Advanced HD, care însă nu este suportată încă de nici un joc. Deosebit de interesantă este mufa FireWire, care dispune și de aptitudini de rețea.

Jocul Giants: Citizen Kabuto se află ca bonus în ambalaj. Sound Blaster Audigy Player costă în jur de 115 USD.



GARDA VECHIE Creative nu utilizează noul chip Audigy doar pe Sound Blaster Audigy Player, ci și pe alte două plăci mai scumpe.

Teste Hardware

MGI SoftDVD 6.0

Ați cumpărat o unitate DVD dar nu aveți software de redare - ce-i de făcut? Soft DVD Max 6.0 de la MGI arată elegant, e simplu de utilizat și suportă chiar și redarea Dolby Digital 5.1 pe până la 6 difuzoare. Cine utilizează câști poate emula sunetul Surround. Soft DVD redă și MP3-uri și filme AVI fără probleme. E deja compatibil cu sistemul de operare Windows XP și costă 30 USD.

Punctaj: 7,9



Trust Wireless Audio/Video Transmitter

Aceste parabole miniaturizate de la Trust transmit semnale video sau chiar și de sunet cu o tehnologie a semnalului de 2,4 GHz. Dacă doriți deci să vedeți video-ul din pat fără a încolăci cablurile ca spaghetele pe furculiță - nu e nici o problemă. Aparatul funcționează foarte bine chiar și prin pereți de beton și are o calitate bună a transmisiei. Fără pereți transmite datele la o distanță de până la 100 metri. Prețul acestei stații multimedia: 125 USD.

Punctaj: 8,1



Umax AstraPix 320S

Această webcam-ul USB le are pe toate - și anume 8 MB memorie încorporată. E mică și nu e gândită doar pentru PC-ul de acasă, ci și pentru poze ocazionale în timpul liber. Aparatul se cuplează prin USB. Calitatea imaginii cu cei 640x480 pixeli nu e gândită chiar pentru poze profesionale. La utilizarea pe PC aparatul dispune de un piedestal. Prețul se situează la 125 USD.

Punctaj: 8,1



O privire clă asupra plăc grafice!

Experții graficii 3D

Experții redacției PC Games Hardware au comparat pentru noi chipseturile a 30 de plăci grafice actuale.

Redactorul-șef al revistei PC Games Hardware Thilo Bayer: „Testele plăcilor grafice apreciază mult mai multe criterii decât am putea noi să redăm în cadrul restrâns rezervat în revistă pentru capitoul hardware. În punctajul acordat nu intră doar parametri tehnici, ci, înainte de toate, capacitățile 3D, viteza în nenumărate benchmark-uri de jocuri, precum și dotarea plăcii grafice.” Începând cu această ediție, PC Games va puncta toate produsele din testele de hardware după sistemul notelor școlare ale revistei sore PC Games Hardware din Germania. Pentru o punctare mai exactă am introdus încă o valoare zecimală după virgulă. O altă noutate: Hardware PC Games Award pentru câștigătorii testelor sau recomandări pret/performanță.



ră ilor

Atât de multe ambalaje colorate, atâția termeni de specialitate! Pe următoarele opt pagini veți afla care dintre cutiile atât de viu colorate le puteți pune fără bătaie de cap în coșulețul de cumpărături. Și, bineînțeles, care dintre ele nu merită...

Pe lângă procesorul central, plăcile grafice se numără printre cele mai importante componente ale unui PC, mai ales pentru jucători. Motivul este evident, mai ales dacă comparați jocurile actuale cu cele mai vechi.

Când Lara Croft s-a prezentat pentru prima oară pe ecranele PC-urilor în 1996 în **Tomb Raider**, procesorul central trebuia să prelucreze de unul singur toată grafica 3D. Pe vremea aceea plăcile grafice nu accelerau încă decât redarea bidimensională a lui Windows 95 și nu aveau nimic în comun cu grafica 3D.

În același an au apărut pe piață și primele plăci cu accelerare 3D, care se instalau în PC alături de plăcile 2D deja existente. **Tomb Raider** a mai apărut și în versiuni speciale, doar pentru a face uz de aceste plăci. Acest hardware suplimentar nu numai că accelera jocurile optimizate pentru el, dar le și înfrumuseța grafica. Texturile colțuroase au devenit line și au făcut ca peșterile și pivnițele prin care se plimba madama Croft să pară mult mai plăcute. Pentru condițiile din acea vreme acest lucru a fost o piatră de drum.

Curând au apărut și plăcile combinate care puteau reda atât grafica 2D, cât și cea 3D cu accelerare.

În zilele noastre, deja toate plăcile grafice din comerț sunt „acceleratoare 3D” și majoritatea jocurilor apelează la această funcție.

1996: Tomb Raider

2001: Clive Barker's Undying

versiuni ale fiecărui punct de imagine și le combină apoi pe acestea între ele. Astfel, grafica jocurilor se prezintă - mai ales în rezoluțiile mai joase (640x480 puncte) - mult mai detaliată. Acest tip de Anti-Aliasing e suportat de aproape fiecare tip de placă grafică, dar nu are prea mult sens decât la versiunile foarte rapide, datorită efortului de procesare extrem de mare. Recomandabile sunt îndeosebi plăcile cu următoarele procesoare grafice: GeForce2 Pro/Ultra, GeForce3, Radeon 8500 de la Ati și Voodoo5, care abia dacă o mai găsiți pe post de străjer în rafturile magazinelor de specialitate.

ȘOCANT

În ultimii cinci ani în sectorul graficii 3D s-au schimbat multe, înainte de toate în jocuri. Cât de mult s-a schimbat grafica 3D în jocuri vedeți în această comparație

Pentru a putea reda grafica jocului din ce în ce mai frumoasă, plăcile grafice au fost dotate permanent, pe parcursul ultimilor cinci ani, cu capacități 3D noi. Deoarece acestea diferă deja puternic în ceea ce privește aptitudinile 3D, trebuie să fiți foarte atenți la achiziție, altfel aruncați banii pe fereastră. Din acest motiv am adus 30 de plăci grafice actuale în laboratorul nostru de testare și le-am verificat pin cu pin.

Deosebit de importantă este la plăcile grafice alegerea acestora în funcție de viteza procesorului central. Iată câteva exemple: dacă doriți cea mai scumpă placă grafică de pe piață (GeForce3, circa 350 USD) pentru un PC de 500 MHz, trebuie să știți că această investiție piperată nu vă ajută mult: GeForce3-ul trebuie să aștepte în jocurile actuale ca **Operation Flashpoint** sau **Black & White** datele de la procesorul central înainte de a le putea prelucra. Acest lucru e și invers valabil: o placă grafică mai puțin performantă - de exemplu cu chip Kyro I (circa 80 USD) - frânează pur și simplu un PC rapid de 1.200 MHz. Aici placa grafică nu poate procesa grafica jocului atât de repede pe cum i-ar putea livra procesorul datele necesare. Din acest motiv, în tabelul nostru de testare găsiți și un in-

diciu care vă arată cărui procesor central i se potrivesc cel mai bine diferitele plăci grafice.






După cum am menționat deja, în ultimii ani s-a pus un accent tot mai mare pe trecerea procesării graficii 3D asupra plăcii grafice. Acest lucru a avut consecința că s-au etalat în același timp mai multe tehnologii. În cele ce urmează vă explicăm aceste tehnologii și vă spunem care sunt plăcile grafice care le suportă.

Anti-Aliasing-ul este o corectură a imaginii. Deoarece o placă grafică nu poate reda lumea 3D virtuală decât cu o precizie limitată (de exemplu, 1.024x768 puncte de imagine), placa grafică trebuie să accepte anumite compromisuri. De aceea, la redarea unor linii înclinate iau naștere trepte de pixeli. Cu un Anti-Aliasing activat, placa grafică procesează mai multe

Pentru ca lumile 3D ale jocului să poată fi redade se apelează la nenumărate triunghiuri. Pentru personajele de joc animate ca Lara Croft, Rayman și alte personaje 3D, de exemplu în ego-shootere, aceste triunghiuri trebuie să fie aranjate de fiecare dată din nou în spațiu și să fie iluminate din nou. Aceste două operațiuni sunt definite prin termenii „Transformation and Lightning” (T&L).

După cum am spus deja, la jocurile vechi aceste sarcini trebuiau efectuate încă de procesorul central. Din acest motiv, multe dintre plăcile grafice actuale au capacitatea de a prelua sarcinile T&L („Hardware T&L”). Acceleratoarele cu chipuri grafice ale familiei GeForce și Radeon (în afară de Radeon VE) procesează individual funcțiile T&L. La jocurile care suportă Hardware T&L, procesorul central

Plăci sub 175 USD

	Nume: V7100 Pro/T	3D Prophet 4500 64 MB	CardExpert GF2 MX TW GS	MSI MX400 Pro-VT32S	WinFast GF2 MX SH MAX
					
Producător:	Asus	Hercules	Gainward	MSI	Leadtek
Website:	www.asus.com.tw	www.hercules.com	www.gainward.com	www.msi.com.tw	www.leadtek.com
Preț:	cca. 140 USD	cca. 145 USD	cca. 145 USD	cca. 110 USD	cca. 155 USD
Chip grafic/frecvență:	GeForce2 MX-400/200 MHz	STM Kyro II/175 MHz	GeForce2 MX-400/200 MHz	GeForce2 MX-400/200 MHz	GeForce2 MX-400/200 MHz
Memorie:	32 MB SDR-SDRAM	64 MB SDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM	64 MB SDR-SDRAM
Detalii memorie:	200 MHz/128 Bit/4,5 ns	175 MHz/128 Bit/5 ns	166 MHz/128 Bit/4 ns	183 MHz/128 Bit/5 ns	166 MHz/128 Bit/6 ns
Mufe:	VGA, TV-Out (S-VHS/Comp.)	VGA	2xVGA, Video-In/-Out (S-VHS)	VGA, TV-Out (S-VHS/Comp.), Video-In	VGA, TV-Out (S-VHS)
Setare optimă/CPU:	1.024x768, 16 Bit/de la 400 MHz	1.024x768, 32 Bit/de la 500 MHz	1.024x768, 16 Bit/de la 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/de la 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/de la 400 MHz
Software:	DVD-Player; joc: Sacrifice	Calibrare 3D	DVD-Player, Ulead VideoStudio SE	DVD-Player, prelucrare video	DVD-Player, Calibrare 3D
Dotări suplimentare:	Hardwaremonitor/cablu video	Niciuna	Cablu special (S-VHS/Comp.)	Multi-Monitor, Live-BIOS/- Driver	Hardwaremonitor, cablu video
Supratactabil:	Chip: 235 MHz, Memorie: 240 MHz	Neapreciabil	Chip: 240 MHz, Memorie: 265 MHz	Chip: 230 MHz, Memorie: 210 MHz	Chip: 220 MHz, Memorie: 190 MHz
Punctaj:	9,2	9,2	9,2	9,2	9,1
Comentariu:	Întin, rapid și pentru fanii DVD dotat cu ieșire TV.	Relativ foarte rapid pentru frecvența joasă - tehnologie de calcul diferită.	TwinView Golden Sample se lasă foarte bine supratactat!	Permite prelucrare video la PC, nu neapărat necesară.	Mulțumită hardware-ului monitorului se poate bine verifica la supratactare

se poate dedica mai puternic calculelor fizice sau chiar inteligenței artificiale. Printre aceste jocuri se numără **Black & White**, **Star Trek Voyager: Elite Force** și **Sacrifice**.

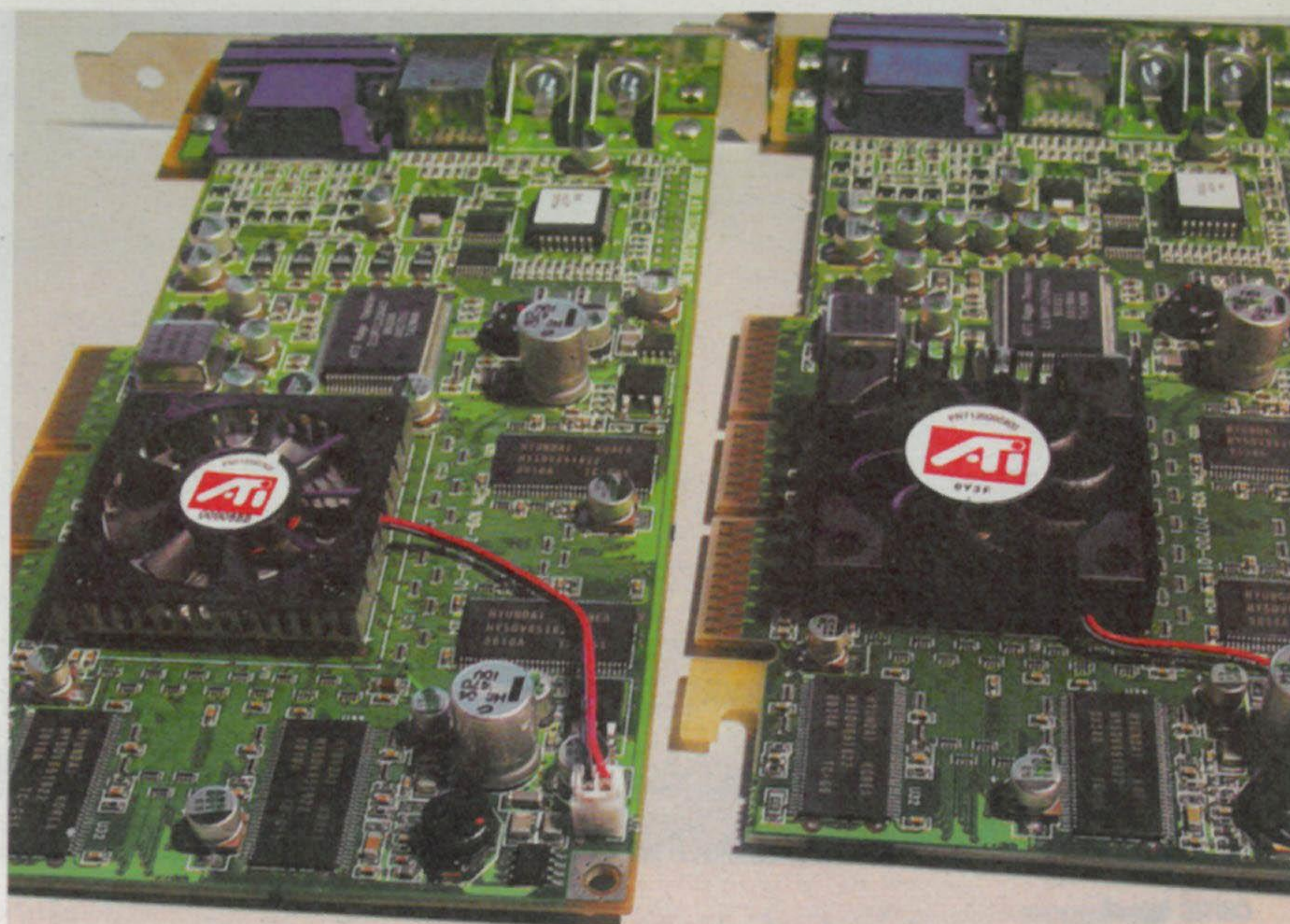
„Pixel și Vertex Shader” sunt doi termeni hotărâtori în comercializarea celor mai scumpe plăci grafice. În ambele cazuri este vorba de miniprocsoare care până acum sunt integrate numai în chipurile grafice GeForce3, noul Radeon 8500 și parțial în Millenium G550 de la Matrox. Acești mici maeștri ai calculelor pot fi utilizați direct de către programatori prin așa-numitele „Programe Shader”, pentru a genera efecte grafice proprii. Vertex-Shader-ele accelerează de exemplu redarea punctelor triunghiurilor. Contrar funcției de iluminare instalate fix a lui „Hardware T&L”, prin Shader programatorii de jocuri pot genera reguli proprii de iluminare pentru scenele 3D și le pot procesa chiar și cu accelerație hardware prin placa grafică! Acest lucru sporește bineînțeles gradul de realism al jocurilor optimizate - o demonstrează și screen-

Plăcile grafice bune nu trebuie să coste neapărat 400 USD.

Se poate și mult mai ieftin.

shot-urile jocurilor viitoare ca **Unreal 2**, **Doom 3** și **Aquanox**. Programele Pixel Shader nu lucrează la nivel de triunghiuri, ci la nivel de pixel și sunt la fel de programabile. Acestea livrează plăci grafice indicații foarte exacte despre cum să prelucrez mai multe straturi de textură.

Programele Shader sunt parte componentă a interfeței de joc DirectX 8.0 de la Microsoft. Această versiune e interesantă îndeosebi pentru plăcile grafice de vârf. Dacă jocurile nu apelează decât la instrucțiunile lui DirectX 7, atunci cele mai rapide tunuri grafice, GeForce3 și Radeon 8500, sunt teoretic la fel de rapide. Altfel stau însă lucrurile dacă programatorul utilizează Shader-ele lui DirectX 8. Atunci Radeon 8500 ar putea fi teoretic chiar mai performant prin tehnologia sa puțin mai bună.



O FAMILIE Radeon 64 VIVO se găsește de exemplu într-o versiune scumpă de Retail (stânga) și în varianta ieftină Bulk (dreapta). Placa Retail are frecvențe de tact mai mari, deoarece e dotată cu memorie mai bună.

3D Prophet 4500 32 MB

Vivid XS

SiluroT400

Elsa Gladiac 511Twin

Starforce 826

Hercules
www.hercules.com
cca. 110 USD
Kyro II/175 MHz
32 MB SDR-SDRAM
175 MHz/128 Bit/5 ns
VGA (TV-Out opțional)
1.024x768, 32 Bit/de la 500 MHz
Calibrare 3D
Niciuna
Chip: 183 MHz, Memorie: 183 MHz



VideoLogic
www.videologic.com
cca. 150 USD
Kyro II/175 MHz
32 MB SDR-SDRAM
175 MHz/128 Bit/5 ns
VGA, TV-Out (S-VHS)
1.024x768, 32 Bit/de la 500 MHz
DVD-Player
Niciuna
Neapreciabil

Abit
www.abit.com.tw
cca. 145 USD
GeForce2 MX-400/200 MHz
64 MB SDR-SDRAM
166 MHz/128 Bit/6 ns
VGA, TV-Out (S-VHS)
1.024x768, 16 Bit/de la 400 MHz
DVD-Player
Cablul S-VHS/adaptor
Chip: 220 MHz, Memorie: 205 MHz

Elsa
www.elsa.com
cca. 110 USD
GeForce2 MX-400/200 MHz
32 MB SDR-SDRAM
175 MHz/128 Bit/5,5 ns
VGA 1, VGA 2, TV-Out (S-VHS)
1.024x768, 16 Bit/de la 400 MHz
DVD-Player, Pro Rally 2001
S-VHS-/cablu Comp.
Chip: 210 MHz, Memorie: 185 MHz

MSI
www.msi.com.tw
cca. 125 USD
GeForce2 MX-400/200 MHz
64 MB SDR-SDRAM
166 MHz/128 Bit/6 ns
VGA, TV-Out (S-VHS)
1.024x768, 16 Bit/de la 400 MHz
DVD-Player, Rainbow Six, V-Rally 2
Prelungitor S-VHS
Chip: 210 MHz, Memorie: 190 MHz

9,0

9,0

9,0

9,0

9,0

Încă o placă cu chip Kyro II. Raport pret/performance foarte bun.

Cel mai scump Kyro II e dotat doar cu 32 MB memorie, dar suportă DVD.

Cel 64 MB memorie nu îmbunătățesc prea mult performanța.

O placă de începător cu performanțe 3D bune și două mufe de monitor.

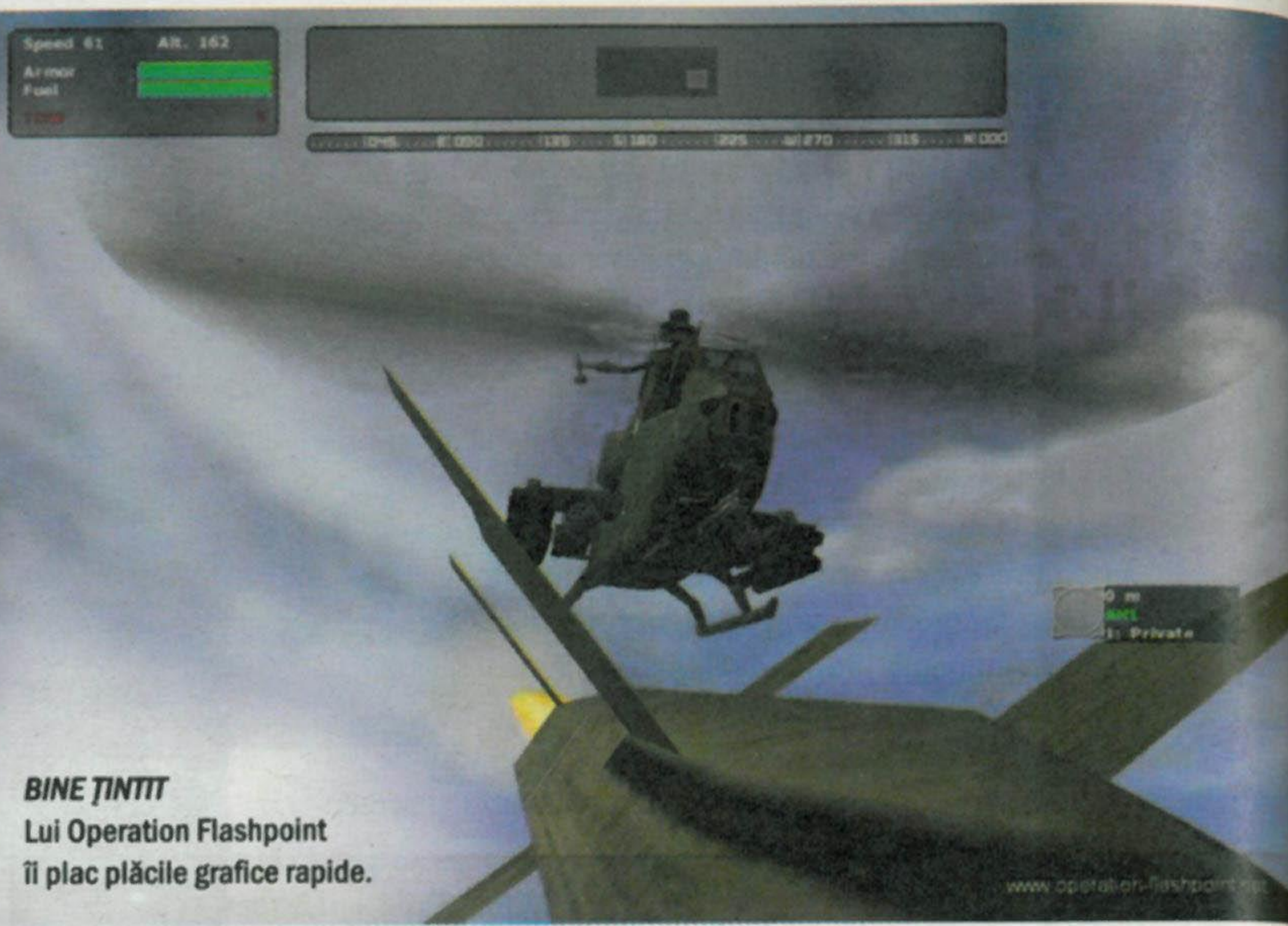
Mulțumită unui Software bogat o soluție ALL ROUND foarte bună.



CRITIC Age of Mythology de la creatorii lui Age of Empires se va prezenta complet în grafică 3D. Asta înseamnă că e momentul să vă upgradați PC-ul.

Spre deosebire de GeForce3, Radeon 8500 nu numai că îndeplinește specificațiile lui DirectX 8.0, ci și cele ale lui DirectX 8.1, care va apărea curând. Radeon 8500 are mai multă putere de calcul și suportă Anti-Aliasing programabil, precum și o tehnologie („Truform”) prin care jocurile vechi pot fi îmbunătățite din punct de vedere grafic. Unul dintre primele jocuri care profită de Truform este Counter-Strike v1.3.

Ca să nu aruncați banii pe un produs greșit când vă plimbați prin bazarul plăcilor grafice, am dori să vă avertizăm la acest capitol. Pentru calculatoarele moderne - utilizate pentru jocuri - să nu vă cumpărați în nici un caz plăci video cu următoarele chipuri: Familia Nvidia-Riva-TNT2, Matrox G400/G450/G550 și ATI Radeon VE. Plăcile Matrox și Radeon VE pot fi foarte utile pentru alte domenii de aplicație, datorită aptitudinilor lor excelente de redare multi-monitor și calității excelente a imaginii 2D; pentru domeniul jocurilor însă sunt prea lente. G550 dispune



BINE ȚINTIT

Lui Operation Flashpoint îi plac plăcile grafice rapide.

chiar și de o unitate Vertex Shader care nu poate fi utilizată în jocuri.

La cumpărarea unei plăci grafice noi e de o importanță elementară să

găsește actuala placă grafică. Aici pot exista trei situații. Fie că dispuneți de o placă grafică care se găsește într-un slot PCI alb, într-un slot AGP maro

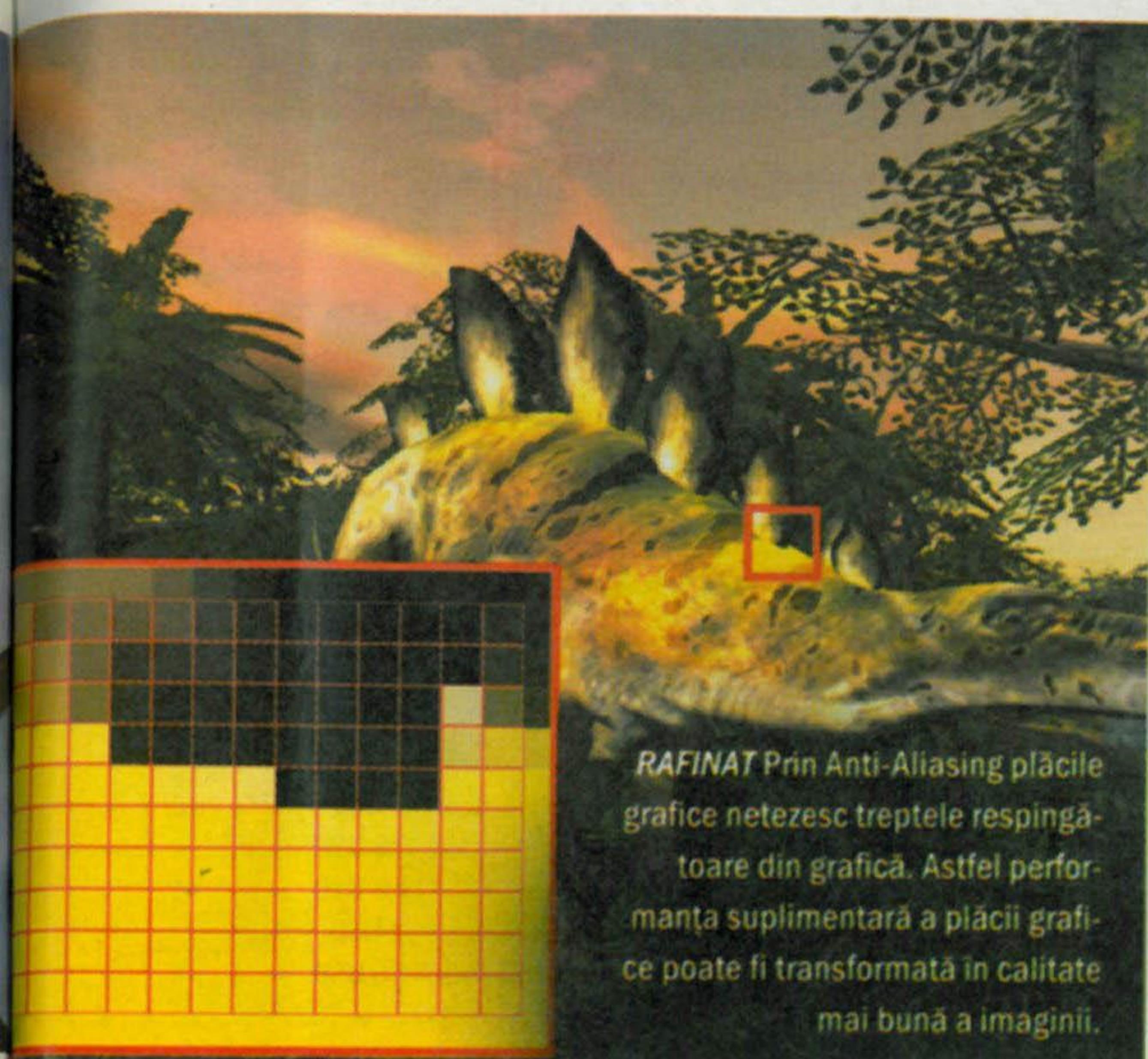
Pentru jucătorii ocazionali
GeForce3 și Radeon 8500 sunt pur și simplu prea scumpe, deoarece abia există jocuri cu suportul necesar pe piață.

aflați întâi pentru ce slot vă trebuie noua placă. Acest lucru e deosebit de important dacă ați cumpărat un sistem complet ieftin. Deci, deschi- deți-vă PC-ul și verificați în ce slot se

sau chipul grafic se găsește direct pe placa de bază. Pentru primele două cazuri există plăci grafice corespunzătoare. În cazul graficii de pe placa de bază verificați dacă nu există totuși

Plăci sub 175 USD

Name:	GA-GF1280RT-64	SP6800M4T	3D Prophet II MX 64 MB	3D Prophet 4000XT	MX-200 V
Producător:	Gigabyte	Sparkle	Guillemot/Hercules	Guillemot/Hercules	AOpen
Website:	www.gigabyte.com	www.alternate.de	www.guillemot.com	www.guillemot.com	www.aopen.com
Preț:	cca. 105 USD	cca. 125 USD	cca. 155 USD	cca. 85 USD	cca. 110 USD
Chip grafic/frecvență:	GeForce2 MX-400/200 MHz	GeForce2 MX-400/200 MHz	GeForce2 MX/175 MHz	Kyro I/115 MHz	GeForce2 MX-200/175 MHz
Memorie:	64 MB SDR-SDRAM	64 MB SDR-SDRAM	64 MB SDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM	32 MB SDR-SDRAM
Detalii memorie:	190 MHz/128 Bit/5,5 ns	166 MHz/128 Bit/6 ns	166 MHz/128 Bit/6 ns	115 MHz/128 Bit/7 ns	175 MHz/64 Bit/6 ns
Mufe:	VGA 1, VGA 2, TV-Out (S-VHS)	VGA, TV-Out (S-VHS/Comp.)	VGA	VGA	VGA, TV-Out (S-VHS/Comp.)
Setare optimă/CPU:	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz	800x600, 32 Bit/ab 400 MHz	1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz
Software:	Diverse demo-uri	Diverse demo-uri	Calibrare 3D	Calibrare 3D	DVD-Player, Tuning-Tool
Dotări suplimentare:	Prelungitor S-VHS	Prelungitor S-VHS	Niciuna	Niciuna	Hardwaremonitor/Mufă SVH-Comp
Supratactabil:	Chip: 210 MHz, Memorie: 210 MHz	Chip: 210 MHz, Memorie: 190 MHz	Chip: 190 MHz, Memorie: 195 MHz	Chip: 135 MHz, Memorie: 135 MHz	Chip: 190 MHz, Memorie: 185 MHz
Punctaj:	9,0	8,9	8,8	8,6	8,5
Comentariu:	Dotare Hardware bună, însă lipsește un Software-DVD-Player.	O placă standard cu dotări puține.	Placă cu chip MX vechi. Mai rapid decât MX-200, mai lent decât MX-400.	Se recomandă doar pentru PC-uri vechi care nu se mai upgradează.	Placă ieftină, mult prea înceată în sectorul 3D.



RAFINAT Prin Anti-Aliasing plăcile grafice netezesc treptele respingătoare din grafică. Astfel performanța suplimentară a plăcii grafice poate fi transformată în calitate mai bună a imaginii.



pe placa de bază un slot AGP sau PCI liber, în care să puteți înfige o placă grafică mai rapidă. Plăcile AGP sunt în toate cazurile de preferat față de colegele lor PCI. Plăcile grafice pe slot PCI sunt mai puțin performante, căci nu pot transfera la fel de multe date între placa de bază și chip-ul grafic precum cele AGP. Printre candidații noștri la testare nu s-a găsit decât o singură placă grafică PCI, SP6800M4T, de la Sparkle, care e dotată cu un chip grafic GeForce2 MX 400.

Dacă sunteți în căutarea unei plăci grafice noi, vă veți confrunta, mai ales la ofertanții de pe Internet, cu alegerea dintre o variantă „Retail”

și una „Bulk” numită și „OEM”. Celei din urmă de regulă îi lipsește ambalajul de carton, o descriere detaliată și software-ul care se mai pune în cutie, chiar dacă hardware-ul seamănă cu cele retail. Atât mărfurile Bulk cât și Retail sunt gândite pentru vânzarea către end-user. Alta este însă situația cu așa-numitele produse OEM („Original Equipment Manufacturer”). Acest lucru înseamnă în primul rând că hardware-ul a fost livrat direct din fabrică către un producător de PC-uri, care le assemblează apoi pentru a vinde PC-uri complete. Deci produsele OEM nu sunt gândite pentru end-useri. Dar ce ar fi rău la aceste plăci grafice ieftine? La unele

plăci Bulk componente ca, de exemplu, ventilatoarele pot fi de calitate mai proastă decât la plăcile Retail.

În afară de aceasta, plăcile mai ieftine nu dispun decât de perioada de garanție legală de șase luni, față de cea a produselor de marcă de 2 până la 3 ani.


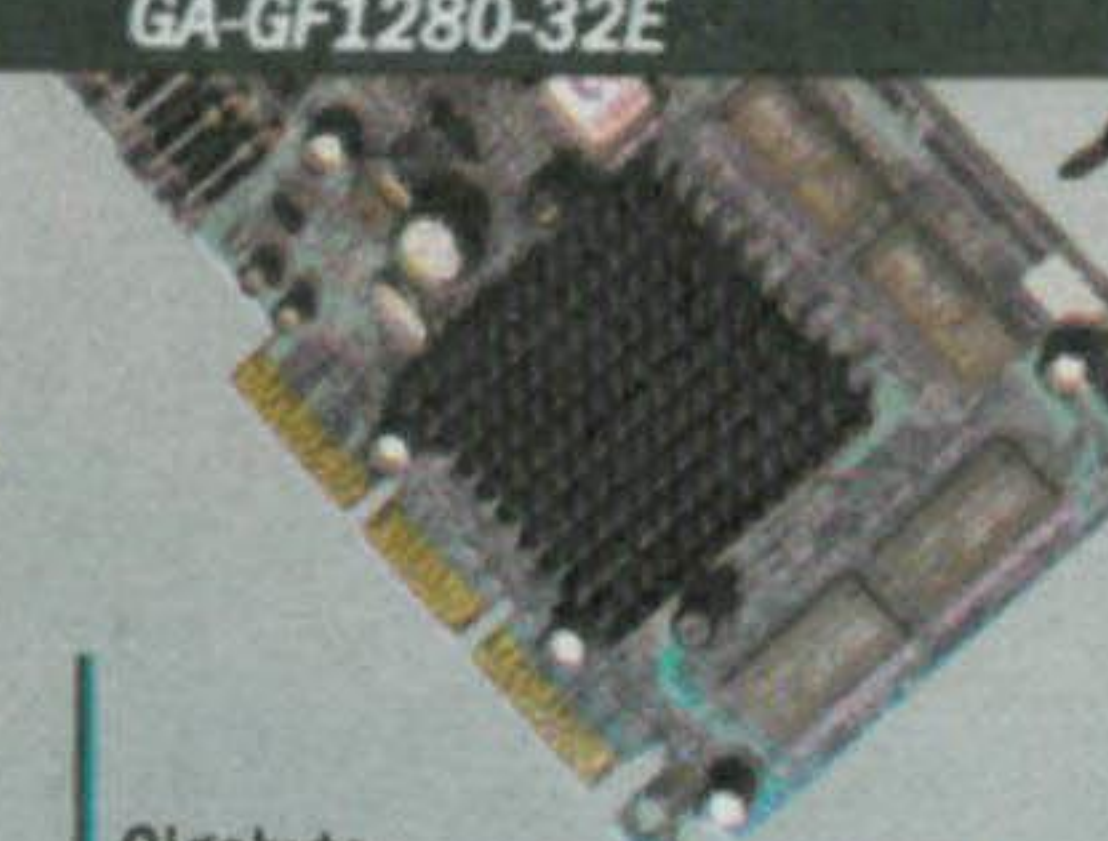
Inovațiile ca ieșirile TV sau memoria de 64 MByte scumpesc plăcile grafice. Aici puteți economisi.

Dacă vă gândiți bine, acest lucru vă poate costa scump. Redacția de hardware vă recomandă să nu vă năpustiți asupra acestor aparente chilipiruri.

Un alt factor, de care trebuie să țineți cont la achiziționarea unei plăci grafice noi, este memoria acesteia. Mulți producători indică pe ambalaj doar niște date sumare; de

ROUND AND AROUND

Tehnologia Truform al lui Radeon 8500 permite plăci grafice, să rotunjească modelele colțuroase ale jocurilor mai vechi.

Elsa Gladiac 311TV-Out	Millennium G550	GA-GF1280-32E	Creative GeForce2 MX-200	V7100 Magic Pure
				
Elsa www.elsa.com cca. 90 USD GeForce2 MX-200/175 MHz 32 MB SDR-SDRAM 115 MHz/64 Bit/6 ns VGA, TV-Out (S-VHS) 1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz DVD-Player, UO Renaissance Căblu S-VHS/Comp. Chip: 190 MHz, Memorie: 190 MHz	Matrox www.matrox.com cca. 155 USD G550 32 MB DDR-SDRAM Nicht messbar/64 Bit VGA+DVI, TV-Out + VGA 2 800x600, 32 Bit/ab 400 MHz DVD-Player, HeadFone u. a. HeadCasting Engine Neapreciabil	Gigabyte www.gigabyte.com cca. 80 USD GeForce2 MX-200/183 MHz 32 MB SDR-SDRAM 200 MHz/64 Bit/5,5 ns VGA, TV-Out (S-VHS), DVI 1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz Diverse demo-uri Prelungitor S-VHS Chip: 190 MHz, Memorie: 210 MHz	Creative www.creative.com cca. 85 USD GeForce2 MX-200/175 MHz 32 MB SDR-SDRAM 143 MHz/64 Bit/7 ns VGA 1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz Jocuri: Rage Rally, Midnight GT Niciuna Chip: 190 MHz, Memorie: 155 MHz	Asus www.asus.com.tw cca. 105 USD GeForce2 MX-200/175 MHz 32 MB SDR-SDRAM 166 MHz/64 Bit/5,5 ns VGA 1.024x768, 16 Bit/ab 400 MHz Tuning-Tool Niciuna Chip: 185 MHz, Memorie: 185 MHz
8,4	8,4	8,3	8,3	8,2
Placă de începător cu Player DVD și ieșire TV. Nu-i pentru jocuri 3D rapide.	Calități 2D excelente, dar dispune de un chip grafic foarte lent.	Multe posibilități de conectare, nerecomandat la PC-uri peste 700MHz.	Legătura îngustă de 64 biți a chipului grafic frânează jocurile 3D.	Un MX-200 normal care vine cu Tuning-Tool propriu.

Detalii importante ale chipurilor grafice actuale

Corelarea dintre procesorul central și placa grafică e foarte importantă. Din acest motiv vă arătăm în acest tabel care plăci grafice se potrivesc PC-ului dvs., de ce sunt în stare diferitele chipuri grafice și aproximativ cât costă.

Chip grafic	Producător chip	CPU recomandat	Hardware T&L	Hardware DX8	Plăci grafice potrivite:	Preț
G550	Matrox	de la 400 MHz	Da	Doar Vertex-Shader	Millennium G550	cca. 155 USD
Kyro I	STM	de la 400 MHz	Nu	Nu	Hercules 3D Prophet 4000XT; Videologic Vivid!	70 - 95 USD
GeForce2 MX-200	Nvidia	de la 400 MHz	Da	Nu	Typhoon Matrix II MX-200, MSI GF2 MX-200	cca. 85 USD
Radeon (VE)	Ati	de la 400 MHz	Nu	Nu	Ati Radeon VE	cca. 90 USD
GeForce256 (GeForce1)	Nvidia	de la 400 MHz	Da	Nu	Elsa Erazor X, Asus AGP-V6600	cca. 65 USD
Kyro II	STM	de la 500 MHz	Nu	Nu	Hercules 3D Prophet 4500, Videologic Vivid!XS	100 - 125 USD
GeForce2 MX-400	Nvidia	de la 400 MHz	Da	Nu	Elsa Gladiac 511; Leadtek GF2 MX-400	95 - 130 USD
Radeon	Ati	de la 500 MHz	Da	Nu	Ati Radeon 32 MD DDR/64 MB DDR	130 - 210 USD
GeForce2 GTS	Nvidia	de la 600 MHz	Da	Nu	Asus AGP-V7700, Gigabyte GA-GF2000D	130 - 175 USD
Radeon 7500	Ati	de la 600 MHz	Da	Nu	Radeon 7500	cca. 175 USD
GeForce2 GTS Pro	Nvidia	de la 700 MHz	Da	Nu	MSI SF64 GF2 Pro, Asus AGP-V7700 Pro Deluxe	165 - 230 USD
GeForce2 Ultra	Nvidia	de la 700 MHz	Da	Nu	Elsa Gladiac Ultra, Leadtek GF2 Ultra	285 - 350 USD
Radeon 8500	Ati	de la 900 MHz	Da	Da	Radeon 8500	cca. 395 USD
GeForce3	Nvidia	de la 900 MHz	Da	Da	MSI SF822 GF3, Creative 3DBlaster GF3	350 - 440 USD

DirectX? Ce înseamnă?

Fiecare joc 3D actual apelează la el, fiecare dintre noi l-am instalat deja cel puțin o dată. Dar știți ce utilizați de fapt?

DirectX este o colecție de interfețe de programare, care împreună cu sistemul de operare Windows au sarcina de a asigura rularea celor mai noi jocuri. Mai e numit și interfață de joc, deoarece e folosit de programatorii de jocuri pentru a utiliza inovații specifice hardware-ului, de exemplu cele ale plăcilor grafice, fără a programa direct pentru hardware. Avantajul e evident: în loc să programeze un joc doar pentru o singură placă grafică, grație lui DirectX toate plăcile grafice vor fi în stare să redea acest joc. Acest software a fost introdus de Microsoft pentru prima dată în 1995 și cuprinde, pe lângă controlul graficii, componente pentru plăci de sunet și periferice. Drept bază pentru aceste opțiuni de control slujesc driverele hardware-ului; cele mai actuale le găsiți bineînțeles, lună de lună, pe CD-ul revistei. Începând cu versiunea 8.0, DirectX suportă și programe noi de Shader pentru plăcile grafice compatibile (GeForce3/Radeon 8500).

aceea, întrebați mai bine dacă puteți examina în prealabil placa. În principiu distingem două tipuri de bază de memorie grafică. Memorie SDR și memorie DDR. SDR este prescurtarea lui „Single Data Rate”, deci „Rată simplă de date”. DDR înseamnă „Double Data Rate” adică „Rată dublă de date”. Memoria DDR transmite de două ori mai multe date decât cea SDR.

Legătura memoriei cu chipul grafic e hotărâtoare pentru performanța 3D a plăcii. Dacă memoria e lentă sau legătura e proastă, performanța 3D e limitată.

Închipuiți-vă această linie de date dintre chip și memorie ca o autostradă, pe care datele circulă de colo-colo. Cu cât autostrada e mai lată, cu atât mai multe date pot fi transmise în același timp. La plăcile grafice normale memoria SDR e legată de chip cu o bandă de date cu o lățime de 128 biți.

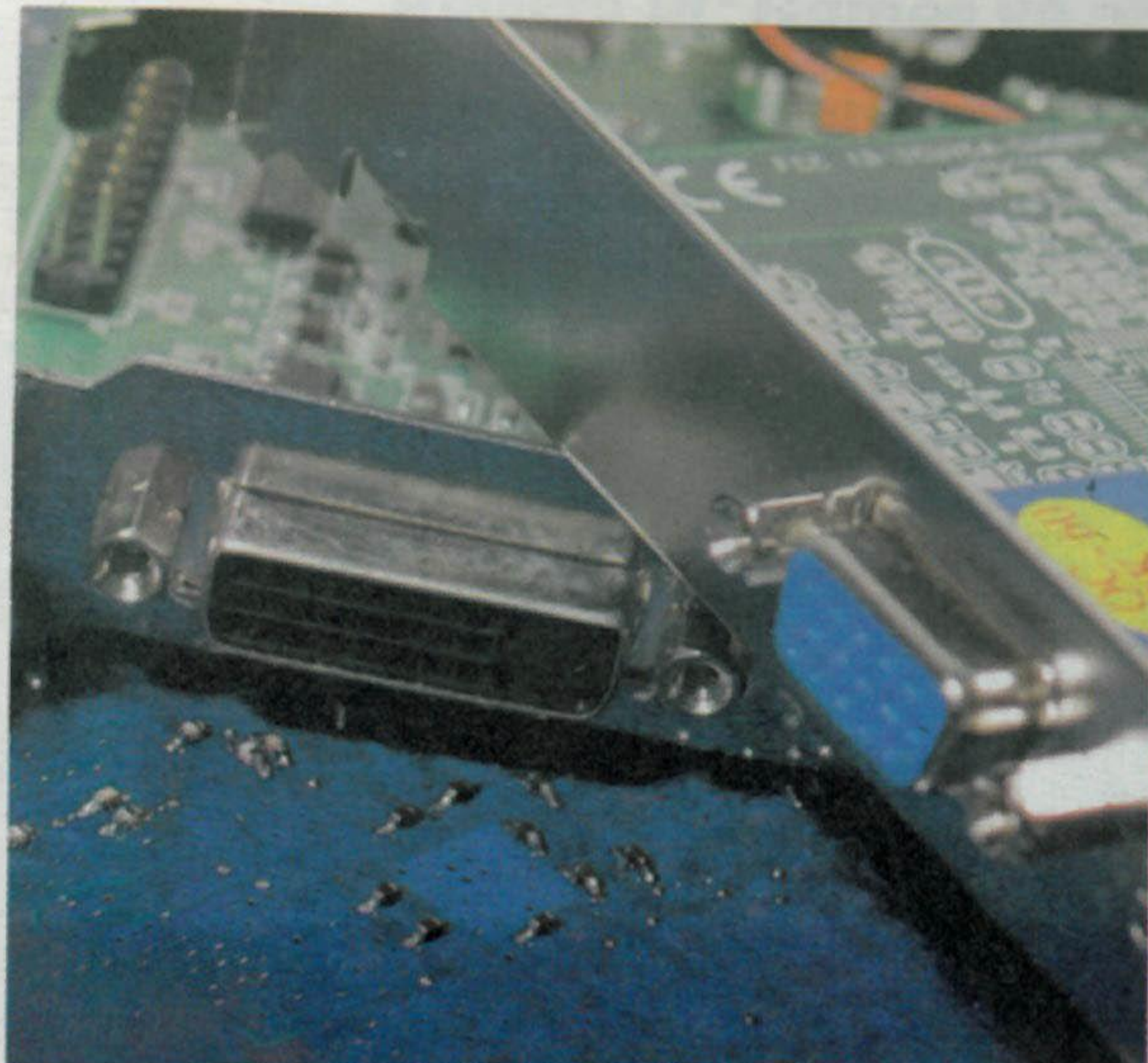
Într-un ciclu de tact se deplasează astfel un pachet de 128 biți de la chip spre memorie sau invers (sau două cu o dimensiune de 64 biți). Memoria DDR poate fi accesată cu 128 biți ca, de exemplu, la multe plăci grafice GeForce256.

Plăci peste 175 USD

Name:	V8200 Deluxe	3D Prophet III	WinFast GF3	Tornado GeForce3	Matrix GeForce3
Produsător:	Asus	Guillemot	Leadtek	Innovision	Anubis
Website:	www.asus.com.tw	www.guillemot.com	www.leadtek.com	www.inno3d.de	www.typhoon.de
Preț:	cca. 485 USD	cca. 440 USD	cca. 440 USD	cca. 440 USD	cca. 440 USD
Chip grafic/frecvență:	GeForce3/200 MHz	GeForce3/200 MHz	GeForce3/200 MHz	GeForce3/200 MHz	GeForce3/200 MHz
Memorie:	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM
Detalii memorie:	460 MHz (DDR)/128 Bit/3,8 ns	230 MHz (DDR)/128 Bit/3,8 ns	230 MHz (DDR)/128 Bit/3,8 ns	230 MHz (DDR)/128 Bit/3,8 ns	230 MHz (DDR)/128 Bit/3,8 ns
Mufe:	VGA, TV-Out (S-VHS/Comp.), Video-In	VGA, TV-Out (S-VHS), DVI	VGA, TV-Out (S-VHS), DVI	VGA, TV-Out optional	VGA, TV-Out (S-VHS), DVI
Setare optimă/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz
Software:	DVD-Player, Jocuri: Sacrifice, Messiah	DVD-Player, Calibrare 3D	DVD-Player, Calibrare 3D	Optional: Soft-DVD-Player, PhotoImpact	DVD-Player, VideoStudio SE
Dotări suplimentare:	Hardwaremonitor/Cablu Video	Niciuna	Mousepad, suport antebraț	Mufă S-VHS/Composite	Mufă S-VHS-/Composite
Supratactabil:	Chip: 230 MHz, Memorie: 270 MHz	Chip: 230 MHz, Memorie: 260 MHz	Chip: 220 MHz, Memorie: 260 MHz	Chip: 230 MHz, Memorie: 270 MHz	Chip: 220 MHz, Memorie: 265 MHz
Punctaj:	9,6	9,6	9,6	9,6	9,5
Comentariu:	Pachet bine umplut. Deosebit de interesant: Software-ul.	Mulțumită chipului GeForce3 zburdă în jocurile 3D actuale.	Placă GeForce3 obișnuită. Dacă jucați mult vă ajută suportul.	Deosebit de bine supratactabilă. Permite urmărirea jocului pe TV.	Performanță 3D bună, dotare bună, alegere bună.

DUBLU

În stânga vedeți o legătură DVI pentru Digital Flat Panel. În dreapta o mufă D-Sub pentru orice monitor analogic.



În acest caz în fiecare ciclu de tact se transmit în același timp două pachete de date de 128 biți (sau 4x64 biți). Există însă și plăci grafice lente, care utilizează o bandă de memorie de doar 64 biți. Astfel de memorii sunt mai ieftine, dar și frânează puternic performanțele unei plăci grafice.

Memorie SDR cu legătură de 128 biți găsiți pe majoritatea plăcilor grafice GeForce2 MX, precum și pe toate modelele Voodoo3/4/5. Memorie DDR veți găsi pe toate celelalte plăci GeForce2 (GTS, Pro, Ultra, 3), plăcile Radeon DDR și pe noul Radeon 8500. Cu excepția puținor plăci grafice GeForce2 MX, care utilizează memorie DDR de 64 biți, toate plăcile DDR lucrează cu un bus de memorie de 128 biți. Exemple pentru aceste două plăci grafice sunt modelele cu

cele două chipuri GeForce2 MX 200 și MX 400. Chipul MX 200 suportă doar o bandă de memorie de 64 biți, MX 400 în schimb dublul, adică 128 biți. În tabelul nostru am ținut cont și de aceste detalii ale candidaților noștri.

Fiecare monitor regular cu tub catodic se leagă la placa video printr-o mufă VGA analogică. Dacă vă jucați însă cu gândul de a vă permite un monitor plat, puteți alege și un alt tip de legare: mufa DVI. Plăcile grafice cu mai multe intrări și ieșiri sunt deja foarte populare. În tabelul nostru găsiți exact ce aparate puteți cupla la potențiala voastră investiție.

Dacă dispuneți de un monitor de 19", nu trebuie să vă faceți griji la cumpărarea plăcii grafice. La un monitor de 17" sau chiar 15" cumpărați o placă grafică sub 170 USD, sau mai

degrabă întâi un monitor nou. Motivul e foarte simplu. Modelele mai scumpe, începând cu GeForce2 Pro sunt atât de evolute, încât pot livra o performanță satisfăcătoare chiar și în rezoluții mai mari (1.280x1.024) - majoritatea monitoarelor de 17" sau 15" nu sunt prevăzute pentru astfel de rezoluții.

ADORMIT G550 de la Matrox suportă Vertex Shader-ul lui DirectX 8, însă doar în completare cu engine-ul HeadCast.

Nu e nevoie de un GeForce3 pentru a scoate ceva din jocurile 3D actuale.

Unii reprezentanți de calitate înaltă ai acestei categorii suportă respectivele rezoluții, dar se alterează în schimb gameplay-ul: personajele și icoanele devin prea mici, iar textele sunt greu descifrabile. Într-un astfel de caz adunați mai bine banii pentru un monitor nou.

ANDREI RITOK-SCHOTSCH

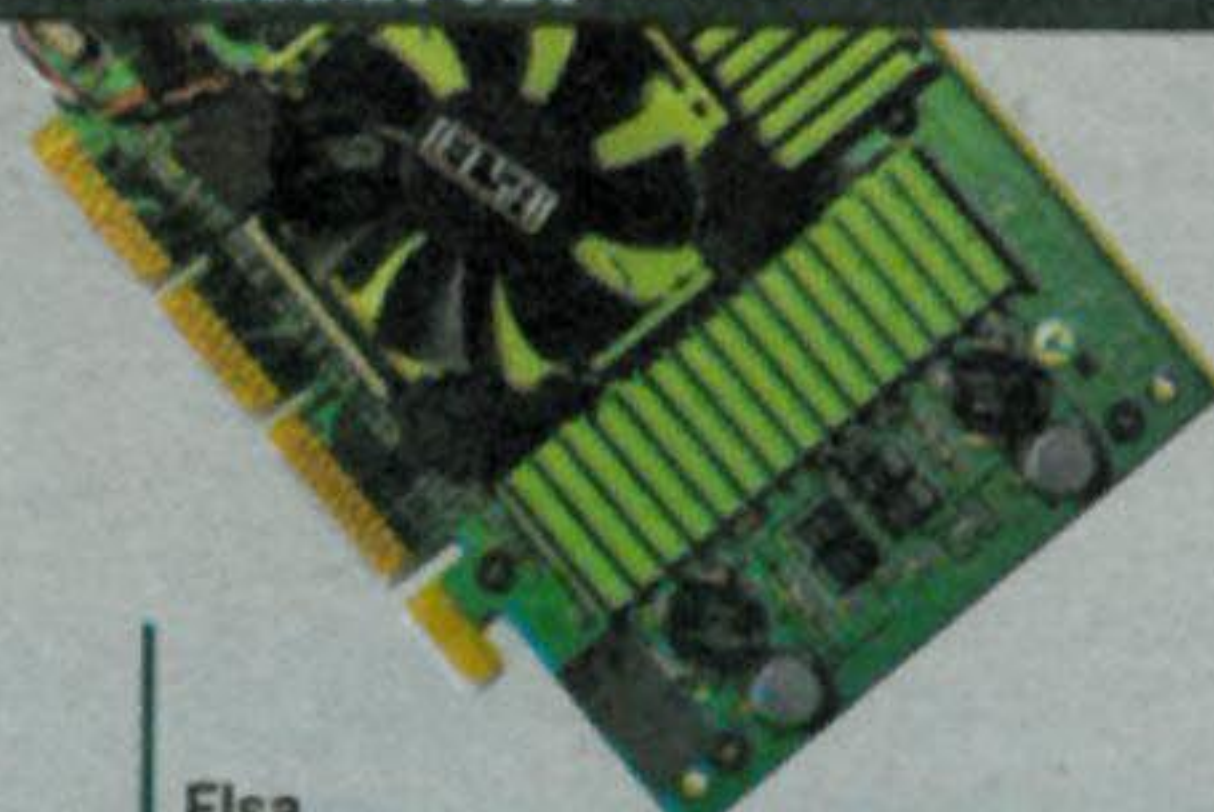
Starforce 822

Gladlac 920

PA256 Deluxe II

SP6900

Starforce 64



MSI
www.msi.com.tw
cca. 440 USD
GeForce3/200 MHz
64 MB DDR-SDRAM
229 MHz (DDR)/129 Bit/3,8 ns
VGA, TV-Out (S-VHS/Comp.), Video-In
1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz
DVD-Player, Rainbow Six, V-Rally 2
Prelungitor S-VHS
Chip: 220 MHz, Memorie: 250 MHz

Elsa
www.elsa.com
cca. 440 USD
GeForce3/200 MHz
64 MB DDR-SDRAM
230 MHz (DDR)/128 Bit/3,8 ns
VGA
1.280x1.024, 32 Bit/ab 900 MHz
DVD-Player, Giants GF3-Version
Mousepad
Chip: 220 MHz, Memorie: 260 MHz

AOpen
www.aopencom.com
cca. 220 USD
GeForce2 GTS Pro/200 MHz
32 MB DDR-SGRAM
200 MHz (DDR)/128 Bit/5 ns
VGA, TV-Out (S-VHS)
1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
DVD-Player, Tool de spratactare
Hardwaremonitor/mufă Video
Chip: 240 MHz, Memorie: 220 MHz

Sparkle
www.alternate.de
cca. 280 USD
GeForce2 Ultra/250 MHz
64 MB DDR-SDRAM
230 MHz (DDR)/128 Bit/4 ns
VGA, TV-Out (S-VHS), DVI
1.280x1.024, 16 Bit/ab 800 MHz
Diverse demo-uri
Prelungitor S-VHS
Chip: 260 MHz, Memorie: 245 MHz

MSI
www.msi.com.tw
cca. 250 USD
GeForce2 GTS Pro/200 MHz
64 MB DDR-SGRAM
200 MHz (DDR)/128 Bit/4 ns
VGA, TV-Out (S-VHS)
1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
DVD-Player, Rainbow Six, V-Rally
Prelungitor S-VHS
Chip: 260 MHz, Memorie: 210 MHz

9,5

9,5

9,3

9,3

9,3

Singura placă GeForce3 din test care dispune și de o intrare video.

Inclus în pachet: versiunea GF3 a jocului Giants: Citizen Kabuto. Foarte elegant!

Foarte util: tool-ul de spratactare inclus și Hardwaremonitor-ul.

Dotare Hardware bună însă fără jocuri incluse.

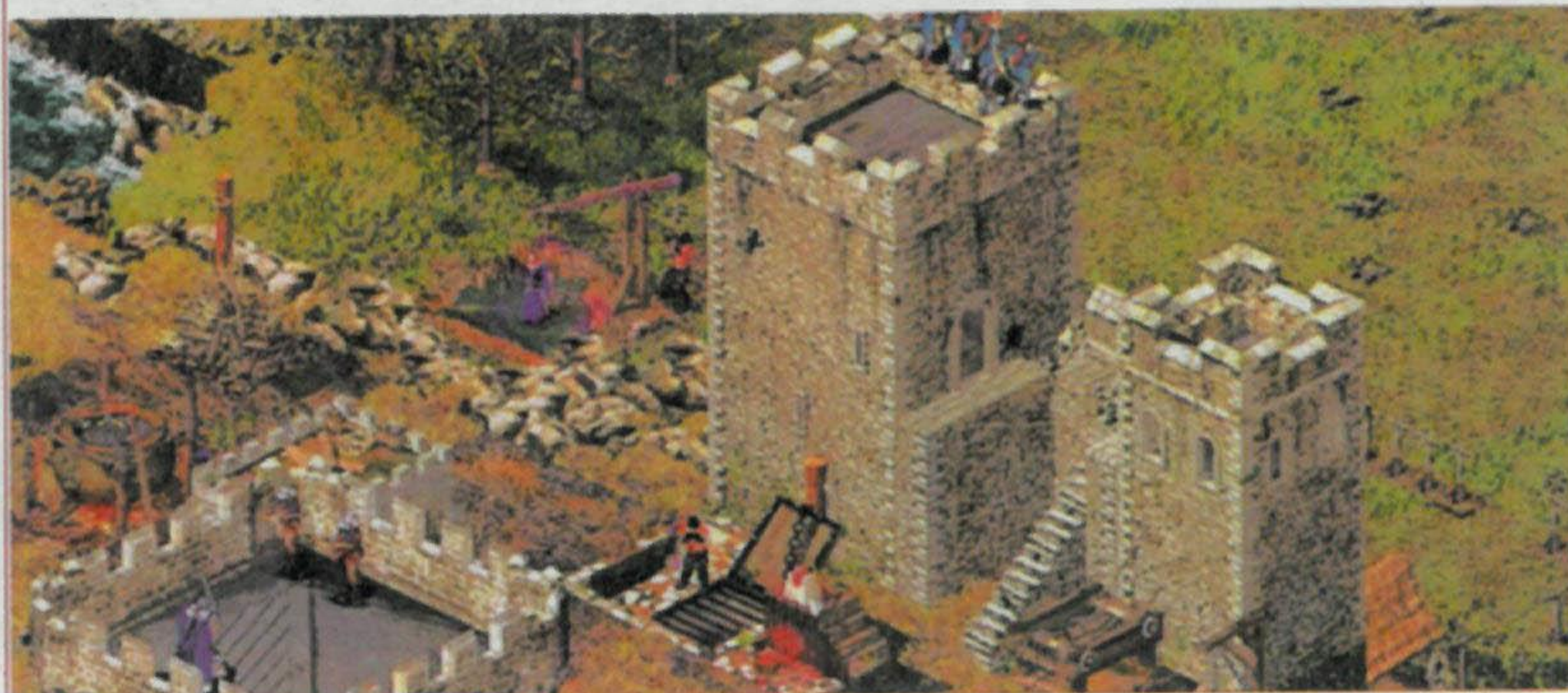
Marele pachet de Software face din placă preferata jucătorului.

STRONGHOLD

Construiți și gestionați castele într-o atmosferă de Ev Mediu englez, conduceți expediții și rezistați asediului susținut de inamici. Aveți la dispoziție o varietate de construcții istorice, trupe și aparate.

CERINȚE SISTEM

Necesar: P II 300 MHz 64 MB RAM
Suport 3D: D3D



EMPIRE EARTH

Din negura preistoriei până la science-fiction: **Empire Earth** vă provoacă la o călătorie prin cinci sute de mii ani de istorie. Va trebuie să însușiți spiritul de cuceritor modestului vostru trib de vânători, pentru a extinde dominația clanului vostru de-a lungul timpurilor și până la frontierele pământului.

CERINȚE SISTEM

Necesar: P II 350 MHz 64 MB RAM
Suport 3D: D3D



STAR WARS GALACTIC BATTLEFIELDS

Galaxia este din nou în luptă. Pregătiți-vă să vă alăturați în demo lui Darth Vader împotriva rebelilor sau să jucați multiplayer-ul de care parte a Forței doriți. Jucătorii de Age of Empires se vor simți ca acasă.

CERINȚE SISTEM

Necesar: P II 233 MHz 64 MB RAM
Suport 3D: D3D



DEMOS

Comanche 4
Cossacks add-on
Empire Earth
Conflict Zone
FIFA 2002
Stronghold
Spiderman
Patrician 2
Pool of Radiance
Swat 3 T.G.O.T.Y.
Star Wars: Galactic Battlegrounds
Zoo Tycoon

HARDWARE

Asus V3 V6 V7 V8 ver:12.90
Cacheman 5
Hztool 1.4
Nvidia Detonator 12.41
Power Strip 3.01
PS2 Rate
TV tool 5.02
Voodoo 3, 4, 5 omega driver
Voodoo 3 1.07.00
Voodoo 4, 5 1.04.01

PATCHES

Max Payne v1.02
World War II 01260130
Anarchy Online Patch 12.7-12.8
CC 2 Danger Forward v1.03
CC 2 Danger Forward v1.01
Empire Earth beta v0.013
Edge of Chaos F14
Diablo II Expansion v1.09b
Myst III: Exile v1.22 US
Red Faction Multiplayer v1.10
Quake III Arena Point release v1.30
Operation Flashpoint add-on
Shogun - Total War v1.01
The Settlers IV upgrade
Sub Command Update v101
Operation Flashpoint upgrade
Pool of Radiance 1.1
Operation Flashpoint 1.27
Pool of Radiance 1.2
Red Alert 2 DeeZire v7.1
Half Life 11071108
Counter Strike v1.3
FIFA 2002 demo expander

TOOLS

3DMark2000
Acrobat 5.0
AVX 6.1
Download Accelerator 5
Windows Commander 4.53
DirectX 8.0
WinZip 8.0
Winamp 2.76

VIDEOS

Yuri's Revenge
Chaser
Myst III trailer
World of Warcraft
FIFA Outtakes

SPECIALS

Civilization 3 screensaver 1024x768
Halo desktop theme
Half Life special
Max Payne mods
Osama Game
Sudden Strike specials
Lara Croft screen saver
Wallpapers

Revista PC Games vă oferă posibilitatea de a achiziționa numerele anterioare la un preț fix de 100.000 lei/număr.

Doresc să comand cu acest talon următoarele:



PC Games 4/2000

Reportaj E3: am selectat pentru dvs. cele mai bune 100 de jocuri între care Max Payne, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Deus Ex, Escape from Monkey Island, Empire Earth, Grand Prix 3 - **Test** - Daikatana, Soulbringer - **Feedback** - The Sims: home, sweet home - **Hardware** - AMD Duron, Voodoo 5 6000 - **Tips&Tricks** - Starlancer, Star Trek Armada

Comandă PC Games 4/2000



PC Games 5/2000

Magazin - Half Life Patch - **Avanpremieră** - Black&White: de ce s-a amânat termenul de apariție?, Age of Empires 2: The Conquerors, Cleopatra, Wiggles, Escape From Monkey Island, Project IGI, Hitman, Collin McRae Rally 2.0 - **Test** - Diablo 2: Welcome to Hell, Grand Prix 3, Vampire: The Masquerade, Deus Ex, Dark Reign 2 - **Feedback** - Need for Speed: Porsche - Profil - Softwin - **Hardware** - Intel 815E "Solano", AMD Athlon 1000, Intel Celeron 2 - **Tips&Tricks** - Diablo 2.

Comandă PC Games 5/2000



PC Games 6/2000

Magazin - UT Maps - **Avanpremieră** - C&C Red Alert 2, Gunman Chronicles, F1 Racing Championship, Baldur's Gate 2, Tomb Raider Chronicles - **Test** - Cultures, Cleopatra: se ridică din nou metropole în Egiptul Antic, Age of Empires 2: The Conquerors: armistițiul a luat sfârșit, The Sims: Livin' it Up - **Feedback** - Simulatoare spațiale - Profil - O zi din viața lui Peter Molyneux - **Hardware** - AntiAliasing, Plăci de bază - **Tips&Tricks** - Diablo 2, Vampire: The Masquerade.

Comandă PC Games 6/2000



PC Games 7/2000

Magazin - ECTS - Cea mai mare expoziție de jocuri din Europa: Diablo 2 Expansion Set, Mafia - **Avanpremieră** - Commandos 2: în cadență de marș, Call to Power 2, Anno 1503, Zeus: Master of Olympus: de la piramide la Acropole, No One Lives For Ever: Kate preia controlul - **Test** - Baldur's Gate 2, C&C: Red Alert 2: Occidentul în amurg, Sudden Strike, Crimson Skies - **Feedback** - Diablo 2 - Profil - Piron: Pure Power - **Hardware** - Plăci grafice - **Tips&Tricks** - AOE 2: The Conquerors, Cultures.

Comandă PC Games 7/2000



PC Games 1/2001

Magazin - ETAINA 2000: "Oscarul" european al jocurilor - **Avanpremieră** - Desperados: RTS in Wild West; Emperor: Battle for Dune: Cursa pentru procurarea mironeniei devine mai înverșunată; Anachronox: Experimente în spațiu - **Test** - Half-Life: Gunman; No One Lives For Ever: Salutări de la Londra; Tomb Raider: Chronicles; Escape from Monkey Island; NHL 2001; Zeus; Project IGI; Evil Islands; Call to Power 2: Imperialism interactiv; B-17 Flying Fortress; Collin McRae Rally 2.0 - **Feedback** - Grand Prix 3 - Profil - **Hardware** - Plăci plăcilor grafice; 3dfx Voodoo 5 6000; AMD Athlon 1100; Sisteme AMD - **Tips&Tricks** - No One Lives Forever, Zeus, Baldur's Gate 2.

Comandă PC Games 1/2001



PC Games 2/2001

Magazin - Anul 2000: Games&Co.; Retrospectiva Anului 2000 - **Avanpremieră** - Black&White: 65 de întrebări și răspunsuri la provocarea numărul 1 a anului; Wiggles; Oni; F1 Racing Championship: Ubi Soft în Pole-Position - **Test** - Giants - Citizen Kabuto - Oldies but Goldies: Commandos, Tomb Raider 3 - **Feedback** - Jocul anului - **Hardware** - Tuning: de la Voodoo 3 la Voodoo 5; Intel Pentium 4; DirectX 8.0 - **Tips&Tricks** - Tomb Raider: Chronicles, Half-Life: Gunman, Call to Power 2, Project IGI.

Comandă PC Games 2/2001



PC Games 3-4/2001

Reportaj - FunLabs: Cabela's 4x4 Offroad Adventure; Scandalul Save-game; X Box; un deceniu Blizzard; **Avanpremieră** Desperados, Tropico, Sudden Strike Forever; Operation Flashpoint, Serious Sam; Wizardry 8, Icewind Dale: Heart of Winter, IL Sturmovik; **Test** - Black&White; Settlers 4, Heroes Chronicles, Undying, Severance, Oni, Hostile Waters; Gothic; F1 Racing Championship, NBA Live 2001; **Tips&Tricks** - Black & White, Desperados Demo, Conterstrike, Giants; **Hardware** - Nvidia NV 20, PC Tuning, Tuning GeForce, 3 Dfx.

Comandă PC Games 3-4/2001



PC Games 5/2001

Reportaj: Unreal vs. Halo, X Box, Nvidia GeForce 3; **Feedback**: Lumea sunetelor; **Avanpremieră**: Tropico, Zoo Tycoon, Emperor: Battle for Dune, Planetside, Baldur's Gate 2, Dungeon Siege, Freedom Force, Summoner, Neocron, UEFA Challenge; **Test**: Desperados, Black & White, Sudden Strike Forever, Tribes 2, Serious Sam, Icewind Dale: Heart of Winter, F1 Racing Championship; **Hardware**: plăci grafice, 3D Benchmark 2000; **Tips&Tricks**: Desperados, Black&White, Gothic, Project IGI; **Profil**: AMC - No Name War.

Comandă PC Games 5/2001



PC Games 6/2001

Reportaj - Interviu Black&White, Tomb Raider: The Movie, Zamolxe și 2nd Project - **Feedback** - Construction Master - **Avanpremieră** - Red Alert 2 Add-on, Anno 1503, Commandos 2, Empire Earth, Zeus: Poseidon, Max Payne, Half Life: Blue Shift, Medal of Honor, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Tom, Paris-Dakar Rally - **Test** - Tropico, Pulpis 3, Settlers 4, Sims, Rim, Emperor, Eurofighter: Typhoon, FIFA 99, Final Fantasy VIII, Summoner, STCC 2, Eracer, UEFA Challenge - **Hardware** - Commouse USB, Cherry Power Pad Mouse, Matrox Millennium G450 PCI, Philips Millennium Boxen, Test Elsa Gladiac 920, Tuning-Special: TNT2.

Comandă PC Games 6/2001



PC Games 7-8/2001

Reportaj - E3, X-Box, Spionajul Blizzard - **Feedback** - Black & White - **Avanpremieră** - Hit-urile de la E3, Age of Empires 3, Max Payne, Duke Nukem Forever, Unreal 2, Neverwinter Nights, Motor City Online - **Test** - Operation Flashpoint, Startopia, Diablo 2 Add-on, Anachronox - **Hardware** - Test Monitoare TFT, Typhoon Unplugged Mouse, Logitech Cordless MouseMan Optical, Microsoft Trackball Explorer, Turbo Black & White

Comandă PC Games 7-8/2001



PC Games 9/2001

Reportaj - Emigrarea - **Feedback** - Hardware - **Avanpremieră** - Praetorians, Etherlords, Jedi Outcast, Comanche 4, Evil Twin, Comparatie RPG-uri, FIFA 2002 - **Test** - Max Payne, Mech Commander, Gangsters 2, BG2: Throne of Bhaal, Legends of M&M, King of the Road - **Hardware** - Nvidia Force, Matrox Millennium, Creative Nomad IIC, Focus: GeForce 3, Soundcheck

Comandă PC Games 9/2001



PC Games 10/2001

Reportaj - QuakeCon - **Feedback** - Jocuri online - **Avanpremieră** - Simsville, Stronghold, World War 3, Jedi Outcast, Ghost Recon, Divine Divinity, Pool of Radiance 2, NHL 2002 - **Test** - Commandos 2, Red Faction, Gorasul - **Hardware** - Radeon 7500/8500, Focus: Plăci de bază, Procesoare, HDD, Plăci grafice, Plăci de sunet

Comandă PC Games 10/2001

Întrucât la momentul comenzii dvs. e posibil ca din anumite numere să nu mai avem nici un exemplar de vânzare, ne rezervăm dreptul ca, în limita aceleiași sume (100.000 lei) să vă trimitem revista în format digital (2 CD ROM-uri plus CD-ul cu textul în format .PDF. Expedierea în această variantă se va face numai cu consultarea dvs.

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 30 noiembrie, având astfel posibilitatea să primiți un poster gratuit pe adresa dvs.

CHESTIONAR PC Games 11/2001

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?

☐ Excelent ☐ Suficient ☐ Foarte bun ☐ Mediocr ☐ Bun ☐ Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?

.....

3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?

.....

4. Ce sugestii aveți?

.....

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?

.....

6. Cărui games-designer ați dori să-l luați interviu?

.....

7. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanpremierelor:

.....

8. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?

.....

HARDWARE

9. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

.....

10. Mă interesează următoarele componente:

.....

CD

11. Care demo v-a plăcut în mod deosebit?

.....

12. Care reportaj video v-a plăcut în mod deosebit?

.....

YOUR #1

13. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):

FLASH

14. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Vănzătorul ar vrea să primească _____ exemplare.
☐ Nu.

15. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei ☐ 400.000-500.000 lei
☐ peste 500.000 lei

DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Numele: _____ Prenumele: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Ap. _____

Cod poștal: _____

Telefon/Mobil: _____

Data/luna/anul nașterii: _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____

Studii:

- ☐ școală generală
☐ școală profesională
☐ liceu
☐ postliceal
☐ colegiu
☐ facultate

Venitul lunar al familiei:

- ☐ până la 2mil. lei
☐ 2-3 mil. lei
☐ 3-4 mil. lei
☐ 4-5 mil. lei
☐ 5-6 mil. lei
☐ peste 6 mil. lei

16. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1.
2.
3.
4.
5.

17. Emisiunea TV preferată

.....

18. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1.
2.
3.

19. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1.
2.
3.

20. Ce cotidiane citiți cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor ☐ Cronica Română ☐ ProSport
☐ Curentul ☐ Transilvania Jurnal ☐ Ziua ☐ Cotidianul ☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

21. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC ☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

22. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

23. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru ☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

24. Având în vedere profesia sau viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?

.....

25. Pasiunea mea este

.....

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

.....

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor

Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL.

Semnătura

.....

Cititorii întreabă, PC Games răspunde

Fanii știu de ce

Salut PC Games,

Mi-a plăcut foarte mult testul la *Commandos 2* și aștept soluțiile de la acesta. În ultimele numere ați făcut avanpremiere importante la *Empire Earth* și *Age of Mythology*, așa că ar fi bine să faceți și la *Warcraft 3*. A apărut *Heroes 4*?

Dacă da vrem un test detaliat. Am văzut pe site-ul de la Blizzard că va apărea *World of Warcraft* - un MMORPG.

Pentru iubitorii de RPG (cu Internet) se pare că e mai bine să

pună bani la pușculiță, căci funcționează numai cu jocul original. Aștept o avanpremieră la *World of Warcraft*.

Data apariției revistei s-a cam rezolvat - în luna octombrie a apărut numărul din octombrie - așa că totul merge spre bine.

Dacă puteți, măriți numărul de pagini la 150-200 și îmbunătățiți calitatea hârtiei, ca să fie ca revistele din Occident.

Vă mulțumesc, un mare fan al vostru,

Ovidiu



Salut Ovidiu,

Chiar dacă în afara scrisorii, trebuie să-ți mulțumesc pentru aprecierile referitoare la editorialul din

Pentru a participa la feedback-ul nostru vă rugăm să completați chestionarul de mai jos.

Decupați chestionarul completat și trimiteți-l prin poștă la adresa:

Pam Grup s.r.l., str. S. Bănuțiu 30, PB 9, ap. 3

3700 ORADEA RO

cu mențiunea: Pentru Feedback

DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Numele: _____

Prenumele: _____

Adresa: _____

Localitatea _____ Jud. _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Ap. _____

Cod poștal: _____

Telefon/Mobil: _____

Ocupația: _____

Ce vârstă aveți?

☐ sub 16 ani

☐ între 17 și 20 ani

☐ între 21 și 29 ani

☐ între 30 și 39 ani

☐ peste 40 ani

Care jocuri din următoarele genuri le preferați cel mai mult? (în note școlare)

Action - Adventure _____

Action (ex: Max Payne) _____

Adventure _____

Strategie de construcție _____

RTS (ex: Age of Empires 2) _____

RTT (ex: Commandos 2) _____

Ego-Shootere (ex: Unreal Tournament) _____

Simulator curse (ex: Grand Prix 3) _____

Curse (ex: Need for Speed: Porsche) _____

TBS (ex: Call to Power 2) _____

Sport (ex: FIFA 2001) _____

Shooter Tactic (ex: Counter-Strike) _____

Acțiune Spațială (ex: I-War 2) _____

Ce face ca un ego-shooter să-și merite titlul?

☐ Atmosfera

☐ Concursul de aptitudine

☐ Violența

☐ Grafica

☐ Lupta

☐ Misterul

☐ Story

☐ Altele:

Credeți că reprezentările violente din ego-shootere vă influențează în mod negativ?

☐ Da

☐ Nu

Credeți că reprezentările violente din ego-shootere îi influențează pe alții în mod negativ?

☐ Da ☐ Nu

Cum categorisiți efectul violenței din ego-shootere? (mai multe răspunsuri posibile)

☐ Distracția

☐ Acumularea agresiunii

☐ Descărcarea agresiunii

☐ Nici un efect

☐ Te obișnuiește cu violența

☐ Sensibilizare pentru violență

☐ Altele:

Ați dori să jucați ego-shooterele fără reprezentarea violenței?

☐ Da ☐ Nu

Credeți că violența redusă (sânge verde, roboți în loc de oameni) din jocuri strică plăcerea jocului?

☐ Da ☐ Nu

Credeți că violența din jocurile PC are un efect mai intens decât cărțile, filmele sau muzica?

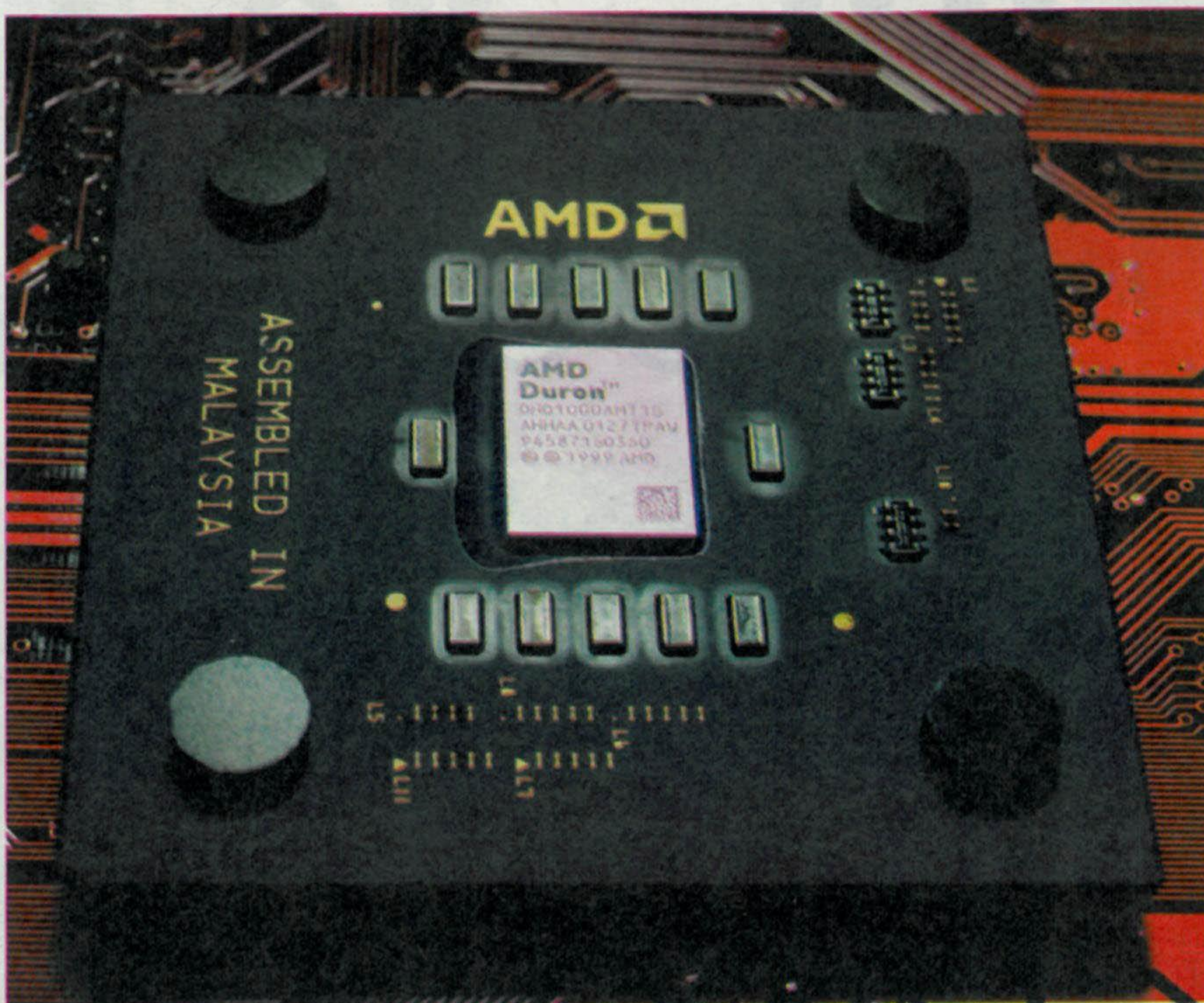
☐ Da ☐ Nu

Vă credeți suficient de informați din media?

☐ Da ☐ Nu

numărul nouă. Cei interesați pot arunca o privire la următoarele adrese: www.scottigames.org și www.iccave.com. Testul la **Commandos 2** a fost cel mai aprig dor al nostru. Pentru soluțiile complete va trebui să mai aștepți până la numărul 12. Va exista desigur și o avanpremieră la **Warcraft 3**, dar... toate la timpul lor. **Heroes 4** nu a apărut încă, data lansării a fost amânată în ultima oră. Pregătim totuși o avanpremieră pentru numărul viitor. Din păcate, o mărire a numărului de pagini este imposibilă în condițiile date în România. Am fost chiar obligați, spre regretul nostru, să micșorăm numărul de pagini la 114. Vom compensa în continuare prin pagini plasate în format PDF pe CD-ROM. După cum poți observa, din revistă au "căzut" paginile de teste scurte, (jocurile cu punctaje foarte mici) și cele de shorttips. Numărul paginilor de hardware va fi păstrat la 10, cca. 100 pagini vor fi dedicate exclusiv prezentărilor de jocuri. Calitatea hârtiei este totuși mult îmbunătățită.

Îți mulțumim pentru mail și să auzim numai de bine.



Prețul tunetului AMD

Dragă redacție PC Games,
Mă numesc Mircea și aș vrea să vă transmit felici-

tări pentru această publicație minunată, care este cea mai bună revistă de jocuri din România. Aș dori să vă întreb cât costă un procesor T-Bird la 1000 Mhz și o placă GeForce3 cu 64 Mb memorie.

Cunoașteți studii efectuate pe tematica violenței în jocuri PC? (mai multe răspunsuri posibile)

- ☐ Da, din constatările proprii
☐ Da, din reportajul PC Games (11/2001)
☐ Da, din alte reportaje
☐ Nu

Considerați că metodica și argumentația studiilor de până acum este convingătoare?

- ☐ Da, în toate cazurile
☐ Da, în unele cazuri
☐ Nu
☐ Nu cunosc nici un studiu

Permiteți/ați permite copilului dvs. să joace ego-shootere cu reprezentare de violență?

- ☐ Da, însă cu discuții pe tema respectivă
☐ Da, copiii știu mai bine la ce rezistă
☐ Da, în prezența unei persoane mature
☐ Nu

Poate un ego-shooter să fie cauza unui act de violență?

- ☐ Da ☐ Nu

Se poate întâmpla ca infractorii să copieze actele de violență din ego-shootere?

- ☐ Da ☐ Nu

Devine din ce în ce mai serioasă problematica realismului în shootere?

- ☐ Da ☐ Nu

Credeți că Protecția Copilului are vreun rost în cazul jocurilor PC?

- ☐ Da ☐ Nu

Credeți că ar fi în regulă ca jocurile cu conținut extrem de violent să fie interzise sau să nu fie vândute minorilor?

- ☐ Da ☐ Nu

Preferati ca jocurile să fie recomandate pe segmente de vârstă, în funcție de care vânzătorul să poate sau să nu poată vinde jocul în cauză unui minor?

- ☐ Da ☐ Nu

Jocul preferat actual:

Care a fost jocul pe care l-ați cumpărat ultima oară?

Care joc îl așteptați cel mai mult?

Care joc îl veți cumpăra în următoarele trei luni?

Pentru ce jocuri vă doriți Tips&Tricks?

Despre care echipă de designeri sau producători ați prefera să citiți un interviu?

Ce tematici de hardware vă interesează?

- ☐ CD-Writer
☐ CPU
☐ Imprimantă
☐ Unități DVD
☐ HDD
☐ Gamepads
☐ Plăci grafice
☐ Internet
☐ Joystick
☐ PC complet

- ☐ Sisteme complete
☐ Boxe
☐ Volane
☐ Plăci de bază
☐ Mouse-uri
☐ Modem/ISDN/DSL
☐ Monitoare
☐ Rețea
☐ Overclocking
☐ Scanner
☐ Plăci/sisteme de sunet
☐ Tastaturi
☐ Tuning

Care teme le credeți interesante?

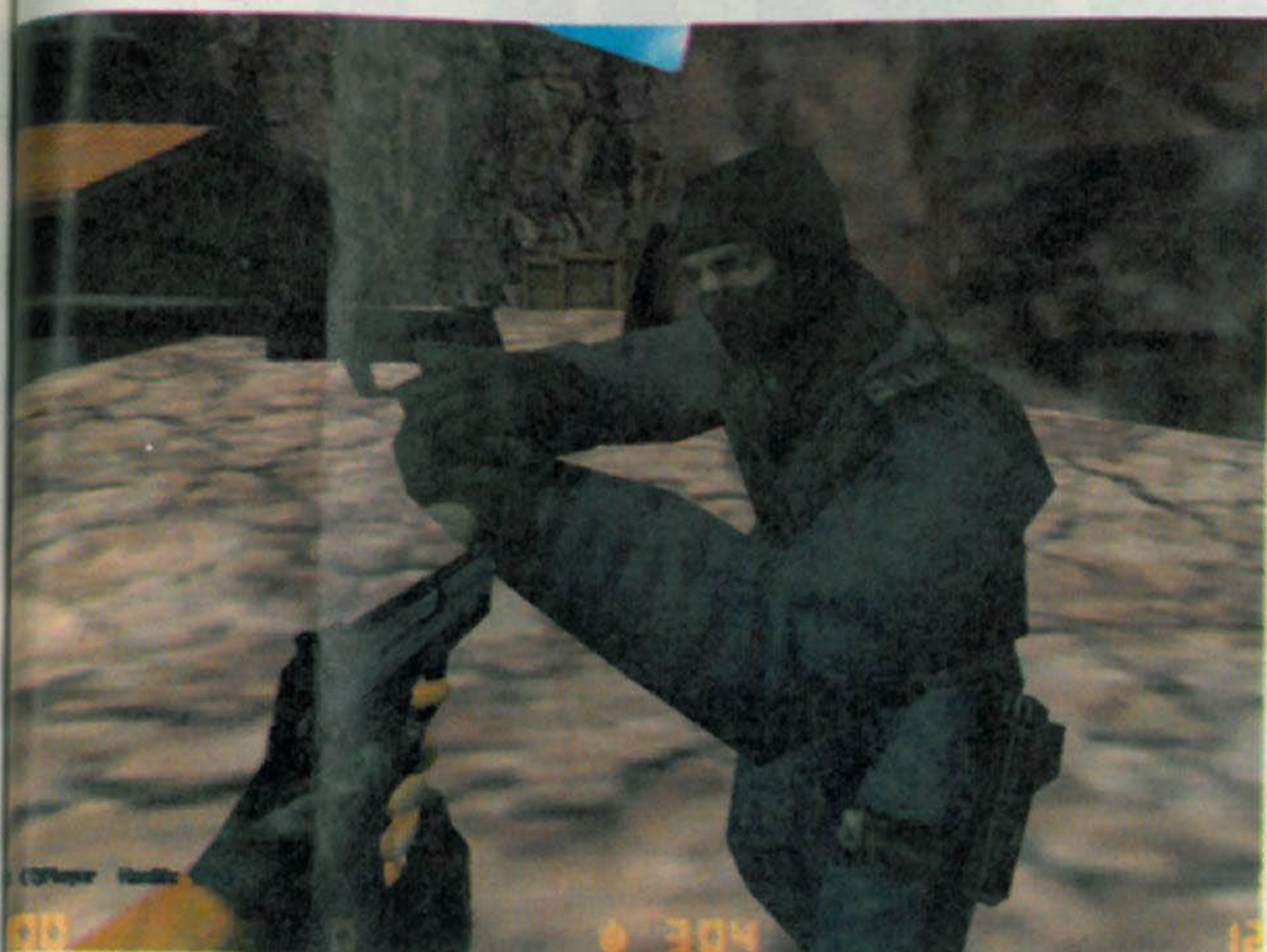
- ☐ Jocuri pentru telefoane mobile/PDA-uri
☐ LAN-Party
☐ DVD-uri

Care reclamă vă place cel mai mult din ediția actuală?

Motiv:

Inserent:

VĂ MULȚUMIM



Ca mulți alți cititori ai PC Games, aș vrea ca pe unul dintre CD-urile revistei să apară și unele jocuri full. Totodată aș vrea ca în revistă să introduceți mai multe jocuri RTS și RPG. Încă o dată felicitări pentru revistă și la revedere.

Salut Mircea,

Prețurile componentelor variază în funcție de producător și de distribuitorul autohton.

Un procesor AMD T-Bird la 1 Ghz costă în jur de 110 dolari, iar prețul unei plăci grafice GeForce3 cu 64 Mb DDR variază între 280 și 400 de dolari. Aceste prețuri bineînțelese nu conțin TVA. Jocul full pe CD e o temă controversată care dă dureri de cap tuturor redacțiilor de reviste de jocuri de pe la noi. E o problemă delicată deoarece unii din cititori sunt pro alții contra. Pentru moment, nu pot decât să-ți spun că ideea cu jocuri noi full este utopică. Pentru jocurile mai vechi parcă ar mai fi o rază de lumină, dar prețul revistei ar sălta la cifre astronomice. Chiar și în occident, unde puterea de cumpărare este mult mai ridicată, revistele au joc full o singură dată pe an, de regulă însoțind numărul dinaintea sărbătorilor de iarnă.

Paginile revistei sunt împărțite proporțional între cele mai bune titluri apărute în luna respectivă și cele mai promițătoare avanpremiere. Deci, depinde de noile apariții.

Noi nu favorizăm nici un gen anume.

Îți mulțumim de mail și îți așteptăm în continuare considerațiile legate de revistă.

Teroriștii din 3D Mark'99

Salut PCGAMES!!!

Am câteva întrebări:

1) Configurația calculatorului meu este următoarea PII-300Mhz, 32 RAM, RIVA TNT2 32MB. Am obținut 1200 de puncte 3D MARK '99 este bine sau rău?

2) Conform testelor voastre, Counter-Strike ar trebui să meargă pe un calculator P166 32/16RAM.

Mie îmi merge în software ca în reluare, mai ales când trag cu arma. De ce?

Vă mulțumesc pentru seriozitatea care o acordați revistei și nouă fanilor voștri.

La revedere.

Salut Dănuț,

Din păcate în 3Dmark '99 nu avem teste suficiente pentru a face o comparație. Încearcă în 3DMark 2000. Dacă și acolo îți dă 1200 atunci e destul de bine pentru configurația ta. Noi am jucat CS și pe Pentium 166, dar cu 64MB memorie și rula binișor. Evident, pentru un shooter memoria e foarte importantă, pentru a nu face swapping de pe HDD și a nu pierde momentele cruciale din acest motiv.

Mother Board și Father Board

Aș fi foarte recunoscător dacă m-ați putea ajuta cu niște răspunsuri. Doresc să-mi fac un upgrade la calculator și nu știu cu cât aș putea să-mi vând placa de bază, procesorul și memoria. Specificațiile

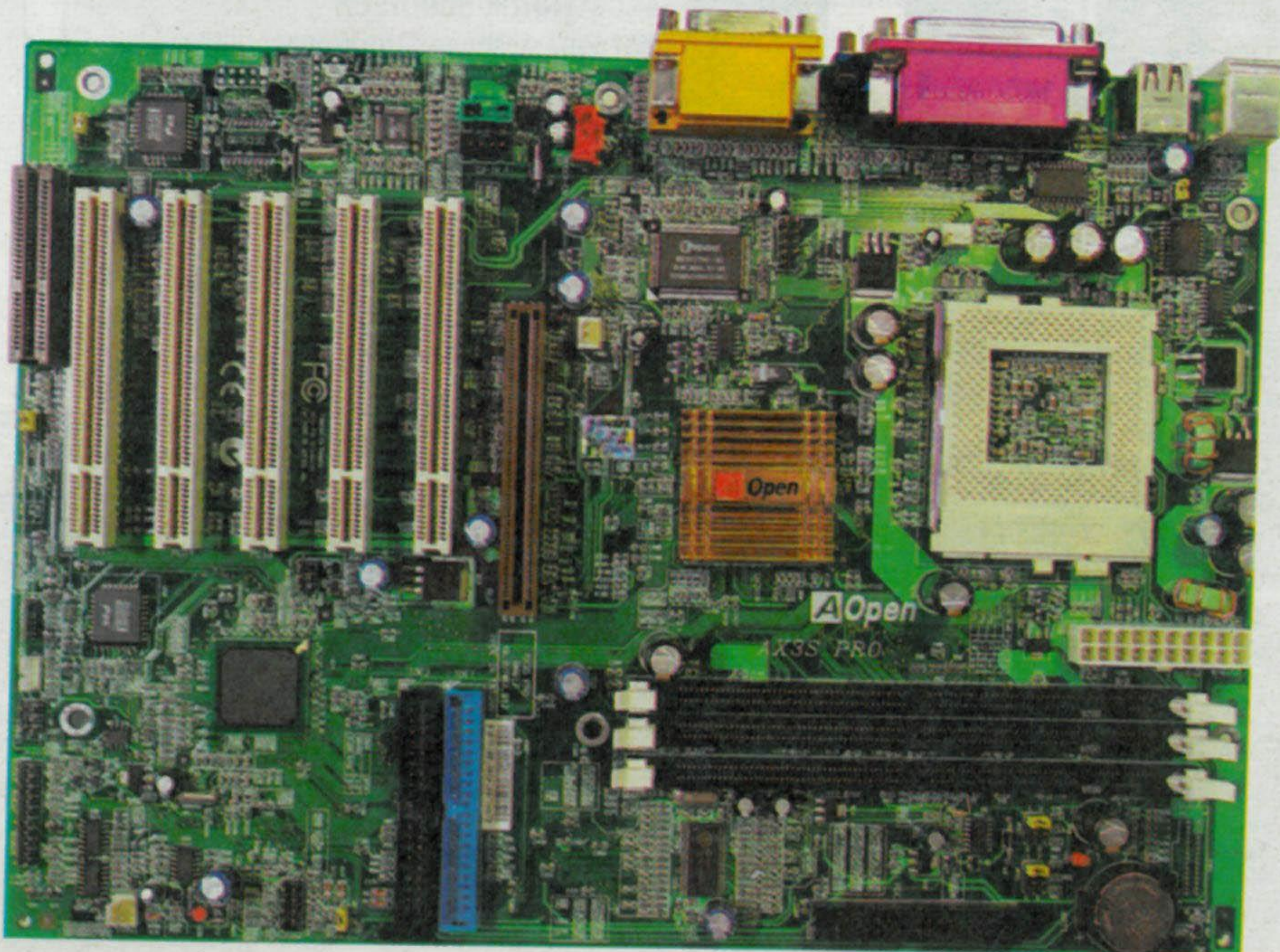
sistemului sunt următoarele: Mother Board ASUS P2B-F, Intel 440BX, FSB from 66 up to 100 MHz, 4 sloturi de memorie (max.1024 MB), 1 slot AGP 2X, UDMA 33, suporta max. PIII 550 MHz, 2 sloturi ISA/5 PCI Procesor Intel PIII 450 MHz, Cooler+FAN, 2x64 SDRAM memorie PC100. Care credeți că ar fi soluția ecuației următoare: Placa de bază+Procesor+128MB=?

Vă mulțumesc.

Salut Cristi,

Să știi că ne pui într-o situație dificilă, pentru că nu știm nici noi prea multe despre prețuri la componentele second hand: sigur este doar că unii le caută de înnebunesc pentru că nu se mai fabrică componenta în cauză, alții la rândul lor nu ar mai da nici un ban pe ele. Să zicem că ai putea să mai primești 3.000.000 lei pe Placa de bază + Procesor + 128MB deoarece, în afară de acestea, omului nu i-ar mai trebui decât o carcasă, un mouse + o tastatură, un HDD și o placă video.

Dacă ai o placă video mai puțin performantă și HDD-ul pe UDMA 33, mai bine le dai și pe acestea împreună cu carcasa și tastatura. La ce presupunem noi că o să-ți cumperi, îți va trebui o carcasă cu o sursă de cel puțin 300W, dacă cea pe care o ai acum nu e cumva una de acest gen.



IMPRESSUM

PAM Grup srl, Redacția PC Games România
Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, ORADEA



CIPRIAN COROIANU

De când a rămas ultimul mohican, Padre își continuă mai abilitat hobby-ul... convertirea games-urilor pre dulcea limbă românească, altfel decât George Pruteanu.

cipri@pcgames.ro



ERDEI JÁCINT

Ca proaspăt boboc, la facultate, a avut o dilemă: ce să aleagă între karate și şah. A rezolvat-o solomonic: s-a cerut la studiul Latinei.

jacint@pcgames.ro



SIMONA POPA

Nu vă lăsați păcăliți de înfățișarea fragilă. În Zeus e o adevărată Xena!

simona@pcgames.ro



BOGDAN GAVRA

L-am surprins într-o pauză la FIFA 2002, repetând ca într-o incantație tibetană: pinalti, pinalti.

bogdan@pcgames.ro



KRÁMER ZOLTÁN

Din ciclul nightmare: lui Zoli i s-a arătat într-o noapte că s-a virusat. Evident, PC-ul, dar era depășit, la modă e Antraxul.

zoli@pcgames.ro



ANDREI RITOK-SCHOTSCH

Mai nou i se spune "The Wonder Kid" și de-atunci se zbate ca un leu, neștiind cum să se împartă între GSM, Hardware și diafane prezențe feminine.

andreiritokschotsch@hotmail.com



IONUȚ GHIONEA

Din surse de încredere am aflat că de când joacă Comandos speră să fie selectat în trupele SEALS din Afganistan... mai știi?

ionut76@rol.ro

PC Games România

Redacția:

Ciprian Coroianu
Erdei Jácint
Bogdan Gavra

Colaboratori:

Andrei Ritok-Schotsch
Lia Tătar
Ionuț Ghionea

DTP:

Simona Popa

CD ROM:

Krámer Zoltán

Prepress cu echipamente CreoScitex:

Complar srl.
Telefon: 01-224.28.06

Producție:

Dorin Onica
093-30.62.05

Tipar:

PAM Grup srl - Oradea
Infopress S.A., Odorheul Secuiesc

Serviciu abonamente:

Paul Mork
tel: 059-479661
www.pcgames.ro

Distribuție națională exclusivă:

sc Enge srl
Tel. 01-2226626

Adresa redacției:

PAM Grup srl
Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3
Tel. 059-479661
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700
e-mail :pcgames@rdsor.ro
pamgrup@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

PC Games Germania

Editura COMPUTEC MEDIA

Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth
PC Games România este o publicație editată de PAM Grup srl. sub licență Computec Media AG 2000. Materialul editorial din PC Games aparține Computec Media AG și PAM Grup srl. Toate drepturile

asupra revistei PC Games ediția română aparțin PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Fürth/Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Poza lunii

Îndrăgita rubrică PC Games: cine găsește cel mai comic text al lunii noiembrie?



HOT WHEELS La standul ECTS al lui Big Ben totul era rotund.

Marius Dumitru din Oradea este câștigătorul rubricii „Poza lunii” și va primi o revistă PC Games nr. 12/2001.

Dacă doriți să participați la această rubrică, transmiteți-ne propunerea dvs. prin telefon, carte poștală sau e-mail.

Adresa noastră: Redacția PC Games, pentru „Poza lunii”, str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, cod 3700, Oradea, jud. Bihor
 Telefon: +40-59-479.661
 E-Mail: redactie@pcgames.ro
 pcgames@rdsor.ro
 Internet: www.pcgames.ro



GOOL Lothar Matthäus și șeful EA Dr. Florin Iașcu la prezentarea lui FIFA 2002.

În 7 decembrie apare **PC Games 12/2001**

FIFA 2002

Control liber configurabil! O banalitate care face ca fanii FIFA să jubileze.

Nu numai că vă prezentăm și vă descriem inovațiile grafice, ci analizăm și dacă FIFA 2002 are o perioadă lungă de joc, nu cum reieșea din versiunea de pretestare.

Pool of Radiance 2

Cu cuvintele „statut de cult” trebuie să fii foarte precaut - Pool of Radiance le are fără îndoială. PC Games testează continuarea și explică diferențele față de rudele îndepărtate ca Diablo 2 și Baldur's Gate 2.

Hituri de strategie în test

În următorul PC Games veți afla ce hituri strategice vă vor îmbogăți toamna și pe care le puteți cadori de Crăciun. Pentru fiecare va exista câte ceva: Civilization 3 este, după ani de zile, primul Civilization la care designerul de elită Sid Meier este din nou regizor: calitatea este garantată.

Fanii jocurilor de construcție gen Rollercoaster Tycoon se pot bucura de drăgălașul Zoo Tycoon: ca director al unei grădini zoologice îi veți instala pe chiriașii dvs. din regnul animal în niște locuințe

plăcute. Rămâne doar întrebarea: va reuși Microsoft să îmbunătățească prin gameplay grafica îmbătrânită?

Fanii jocurilor ca Sims și Black&White așteaptă add-on-urile anunțate: Hot Date aduce erotica în PC - novelă, Creature Isle îmbunătățește și mai mult excelenta grafică a lui Black&White și vă ajută la creșterea unor creaturi noi.

Aquanox

Creatorii de la Massive vă scufundă în lumi subacvatice gigantice pline de acțiune și aventură. Veți vedea dacă și cum o să vă puteți distra cu Aquanox și fără placă GeForce3 sau un calculator de 1 GHz.

Tips & Tricks

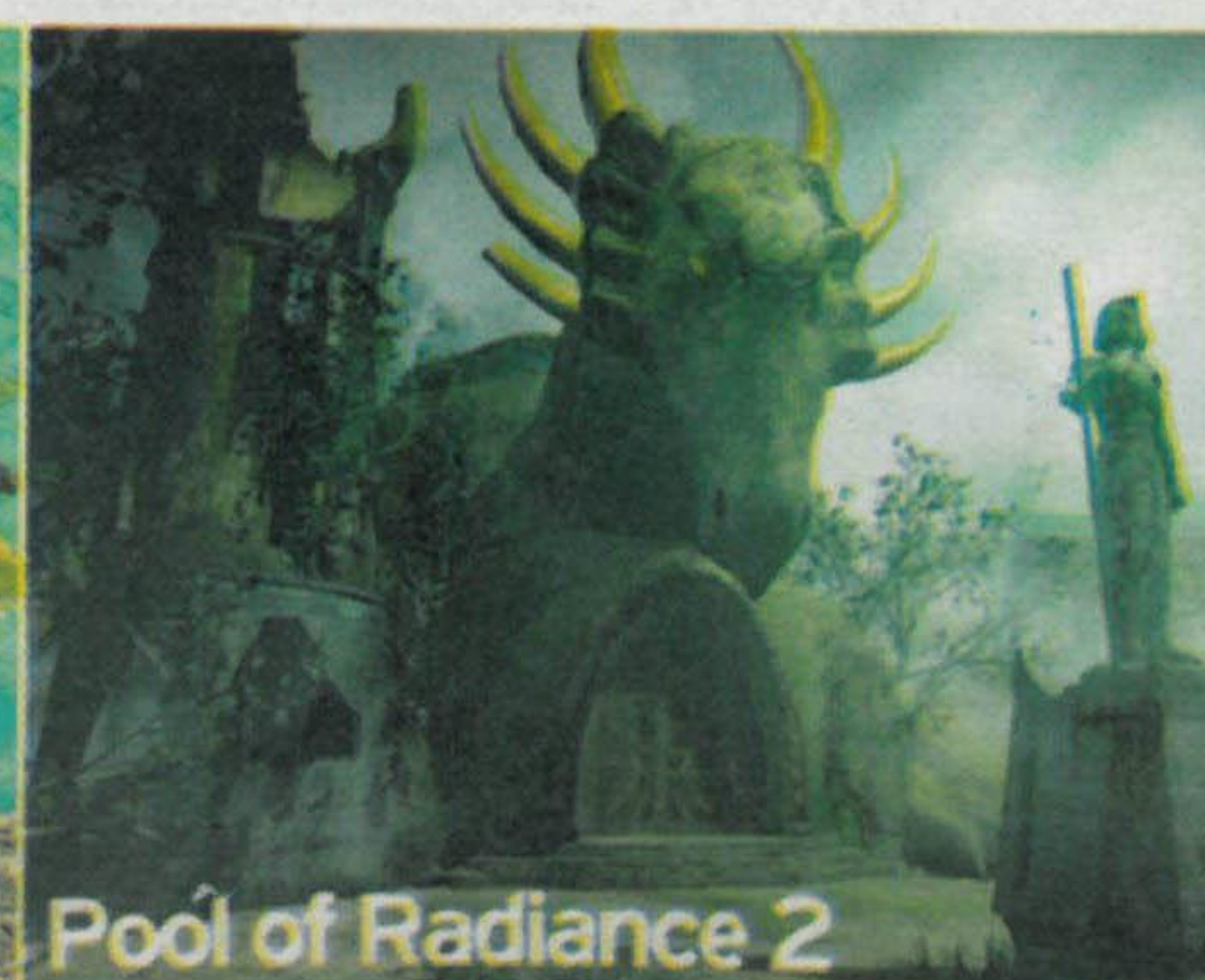
Ponturi profesionale la Commandos 2: vi se pare cam dificil, nu-i așa?



FIFA 2002



Civilization 3



Pool of Radiance 2

Întrebarea lunii

Este Max Payne **cel mai bun joc de acțiune** din toate timpurile?

Cel mai bun joc al tuturor timpurilor! Mda, trebuie să recunosc: sună bine! Ce înseamnă cel mai bun joc al tuturor timpurilor? Ce vrea el, "THE GAME" prin excelență să fie? Un joc care să schimbe pentru totdeauna lumea jocurilor? Asta ar însemna apariția unui nou gen, sau un design original care să schimbe modul de joc! Ceva nemaivăzut până atunci, nu? Ei bine, asta ține mai mult de originalitate, deci varianta pică! Astfel de jocuri s-au mai făcut: **Thief** (ceva nou la vremea lui, a introdus genul 1st person sneaker, în care porunca a 6-a: "Să nu ucizi" este condiție esențială a succesului), **Black&White** (o combinație de god-game cu Tamagotchi), **Battlezone** (a fost primul care a îmbinat strategia cu genul 1st person shooter), **Homeworld** (prima strategie 3D în spațiu, a nu se confunda cu **Master of Orion** și pleiada de clone). Toate aceste jocuri au fost originale la vremea lor, și au introdus noi genuri, dar asta nu înseamnă că vreunul e cel mai bun joc al tuturor timpurilor!

Chestiunea ține și de gusturi: jocul care pentru mine e best of all times, poate fi pentru altul un fiasco. Totuși, cred că cel mai bun joc al tuturor timpurilor, dacă ar exista așa ceva, ar fi un joc reușit la toate capitolele. Iar reușit, nu înseamnă peste medie, ci înseamnă ca începând cu grafica, trecând prin gameplay, și ajungând la feeling, să lase privitorul cu gura căscată, cu mâna tremurândă, cu ochii în lacrimi, cu un "cineva să mă ciupească; cred că visez!" și un sentiment lăuntric de eroism insuflat de ceea ce s-a petrecut pe ecranul din fața sa! **Max Payne** a reușit să facă toate astea.

La început a fost un benchmark: "Final Reality". Atunci a apărut pentru prima oară **Max**. Apoi a apărut demo-ul **3D Mark 2001**. Probabil toata lumea îl are. Și, mai mult ca sigur, toți au fost uimiți de grafica acestuia! Un prieten mi-a spus chiar ca în **3D Mark 2001**, a văzut grafica cea mai apropiată de fotorealism! Credeam că exagerează (nu-mi pusesem încă demo-ul). Acum însă îl cred! Engine-ul 3D pe care se bazează acest benchmark se numește **MaxFX** și este engine-ul ce stă la baza lui **Max Payne**. În mod sigur acesta surclasează engine-ul de **Quake 3**. Dorința producătorilor de a ne uimi nu a cunoscut limite și aceștia s-au dus până la New York și au fotografiat locațiile din oraș care urmau să apară în joc, pentru a beneficia de texturi cât mai realiste! Grafica este cea mai bună până acum pe PC, și nu cred ca e doar părerea mea!

Deci la capitolul grafică jocul tronează! Dar, după cum am spus, un joc care aspiră la titlul "best of all times" trebuie să fie reușit la toate capitolele. Efecte-



le de sunet și coloana sonoră sunt la aceeași înălțime cu grafica. S-ar putea să vă fi surprins chiar fredonând muzica din **Max Payne**. Secvențele intermediare beneficiază de voice acting. Iar sunetul armelor... îți dă senzația că tragi! Dacă ascultăm atunci când joacă cineva ne dăm seama că Max are în mână un argument prin care-și impune punctul de vedere în fața inamicilor, și nu un mixer care scoate sunete ciudate cum se întâmplă în unele jocuri. Aceste sunete sunt realiste, ca și peisajul virtual, așa că ne dăm seama dacă se trage în noi cu Berreta sau cu Desert Eagle.

Și... gameplay! E "high in the sky"! Se ridică la nivelul așteptărilor, ba chiar îl depășește. Acest fapt se datorează inovațiilor aduse de producători: bullet time și bullet dodge. În **Max Payne** este cel mai cool lucru care l-am întâlnit la vreun joc în ultimul timp! Producătorii și-au făcut temele. Ar mai fi bullet cam, care a fost introdus doar pentru că s-a putut, fără să aibă prea mare impact asupra gameplay-ului. După ce veți fi jucat **Max Payne**, garantat veți deveni un zombie, și în loc de "Imhotep!", veți striga "Mai vreau Max Durere!"

Povestea este genial pusă în scenă, în stilul marilor filme! Și deși nu mustește de originalitate, este destul de bine realizată, încât să nu plictisească. Cu poveste în stil de mare film, jocul se joacă întocmai ca un film; practic **Max Payne** aduce pe noi culmi conceptul de film interactiv. Quentin

Tarantino: păzea!

A, da! multiplayer-ul. Despre acesta nu sunt prea multe de zis deocamdată. Lipsește cu desăvârșire în varianta originală, DAR... producătorii au introdus în pachet niște editoare (**Maxed**, **ParticleFX** și **ActorFX**) cu care se vor putea crea mod-uri! Așa că e doar o chestiune de timp până când va apărea următorul pas logic în materie de multiplayer pe echipe: un **Counter-Strike** cu engine-ul **Max Payne**.

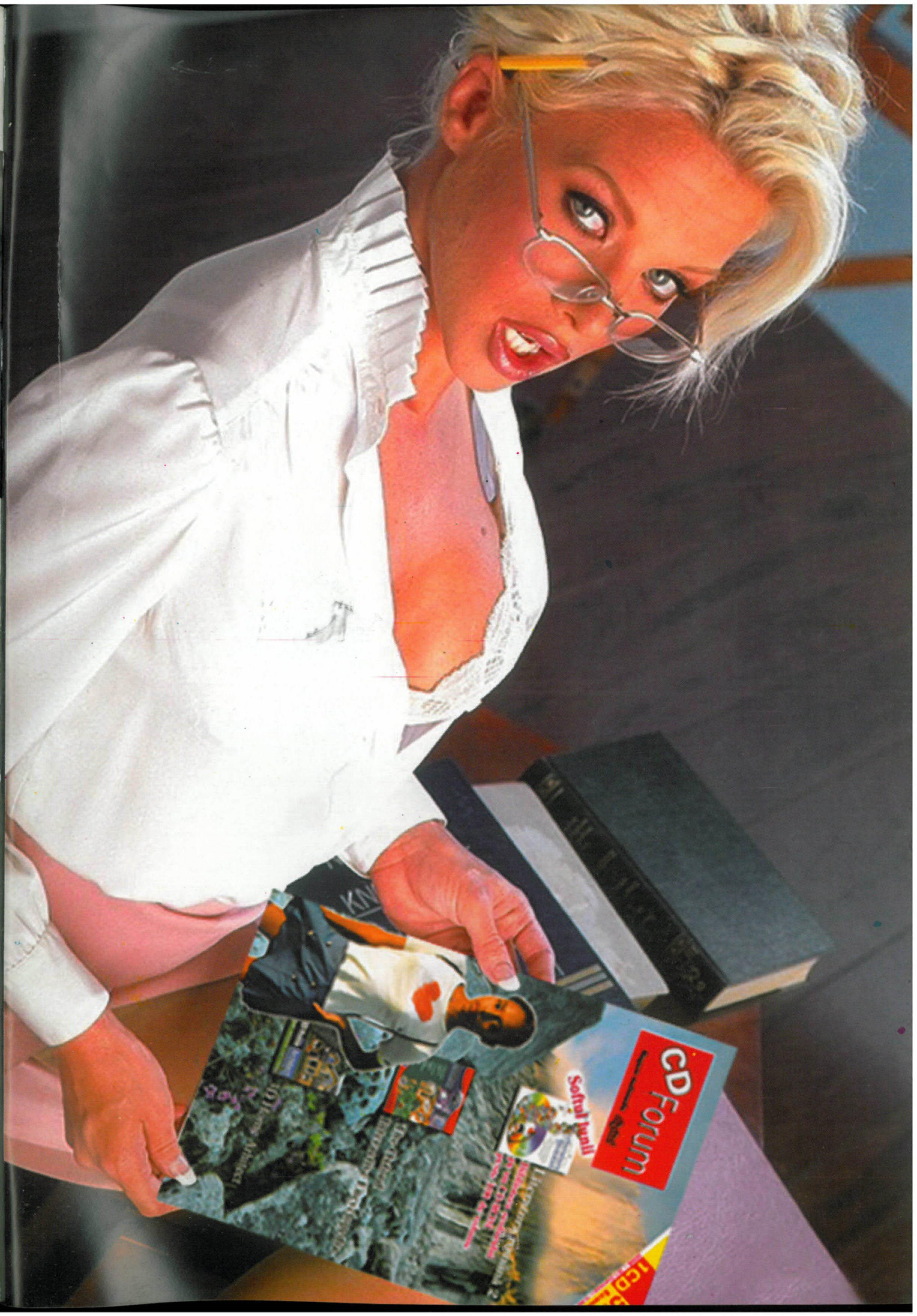
Concluzia? He, he v-am prins! Ce, credeți că o să scriu negru pe alb că **Max Payne** este cel mai bun joc al tuturor timpurilor? Problema e un pic mai complicată. Cu greu s-ar putea numi un joc cel mai bun al tuturor timpurilor.

Mai e și problema duratei de viață și eventualitatea ca orice joc să fie uitat (deși **Half-Life** se încăpățânează să mă contrazică trăind prin mod-urile sale. Dar cu viitoarele apariții: **Unreal2**, **Duke Nukem Forever**, mai mult ca sigur va trece și vremea jocului cu viața pe jumătate).

Max Payne va avea mod-urile sale dar, totuși, sunt absolut sigur că în timp va fi depășit calitativ de jocurile viitorului, care vor folosi tehnologii din ce în ce mai inovatoare!

Max Payne rămâne o operă de căpătâi în istoria jocurilor și, pentru mulți, cel mai bun joc creat până acum!

MIHAI CERNEA



ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC:
DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN
RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ
ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL
NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS
15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT,
DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ
TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ
DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU
ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE
GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ
AJUNGĂ LA TOȚI.

*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU
TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA
PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

PRIN RDS LINK



RDS **Link**

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493;
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100